REGALO CALENDARIO 2019



HOBBY CONSOLAS

Nº 330

REPORTAJE

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

20 años de una obra maestra

RETRO-HOBBY

RED DEAD REVOLVER

El origen de la leyenda

PSYGNOSIS

El arma secreta de PlayStation

REGALAMOS 3 JUEGOS JUST CAUSE 4

REPORTAJE

PRESENTE Y FUTURO DE LA REALIDAD VIRTUAL

A EXAMEN

SUPER SMASH BROS ULTIMATE
JUST CAUSE 4
DARKSIDERS III
CIVILIZATION VI
YO-KAI WATCH 3
PLAYSTATION CLASSIC...

REPORTAJE ESPECIAL
KINGDOM HEARTS III

100 JUEGAZOS QUE NO QUERRÁS PERDERTE

¡MÁGICO 2019!

KINGDOM HEARTS III DAYS GONE DEVIL MAY CRY 5
DOOM ETERNAL GEARS 5 RESIDENT EVIL 2 SHENMUE III SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE ...

EDITORIAL

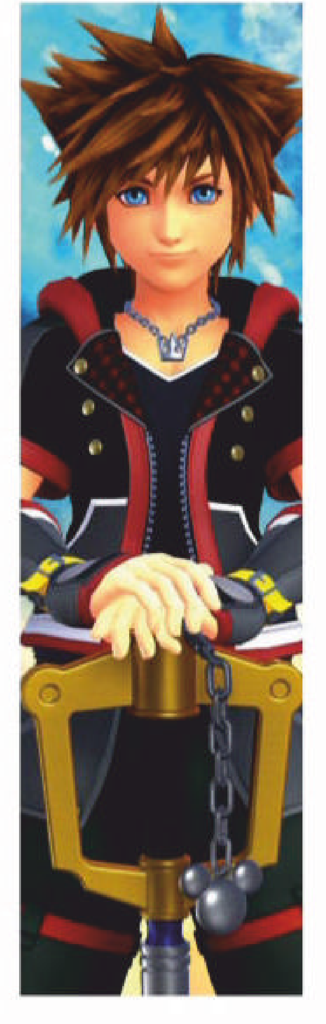


Queridos Reyes Magos, este año, pido poco

SONIA HERRANZ
Directora de Hobby Consolas

sonia.herranz@axelspringer.es
@soniaherranzz

Aunque parezca mentira, para 2019, me conformo con un año parecido a éste, que ha puesto en el mercado juegos que han vuelto a emocionarme. Vale, si se puede, me gustaría que el nivel siga subiendo. Como el de los desarrollos indies. Me gustaría ver propuestas tan emotivas, sorprendentes y bellas como *Celeste, GRIS, Hollow Knight, The Red Strings Club* o *Moss*. Por poner sólo unos ejemplos, que hay tantos y tan buenos... Con juegos así, como que me da menos rabia que los desarrollos AAA no terminen de atreverse a hacer cosas nuevas y sigan atrapados en la "secuelitis". Y conste que no me voy a quejar, que vaya añito llevamos. Desde el monumental *God of War* al impresionante *Red Dead Redemption II*, pasando por esa joya atemporal y sin edad que es *Super Smash Bros Ultimate*. Y, por medio, *Spider-Man, Far Cry 5, Dragon Ball FighterZ, Battlefield V, Black Ops IIII, Forza Horizon 4*... Como no soy avariciosa, me doy por satisfecha con lo que nos espera para 2019. Sí me gustaría que les echéis un ojo a los estudios españoles. Cada vez afrontan desarrollos más ambiciosos y con más calidad, y con un



empujoncito podrían llegar lejos. Y gracias por el regalo anticipado: os iba a pedir que le echarais otro ojo a Microsoft, que tenía un poco abandonada a Xbox One, pero veo que os habéis adelantado. Su 2019 promete.

Me dan ganas de pediros que hagáis algo para frenar eso del relevo generacional, pero creo que vuestra magia no llega tan lejos. Me da tanta pereza volver a empezar con el runrún de rumores, dimes y diretes... Y mosqueos generalizados, que ya sabemos que, enseñen lo que enseñen, va a estar mal. Pensándolo bien, lo que sí que puedo pediros, que ahí sí que puede funcionar vuestra magia, es que nos hagáis un poquito menos tiquismiquis. Un poquito más de tolerancia, un pellizco de sentido común y alguna pomada contra la hipersensibilidad de la piel nos vendrían bien. Quejarse por todo, y por norma, no lleva a ninguna parte, y que algo no te guste a ti no significa que no le pueda gustar a otro. A ver si nos dejáis en los zapatos un poquito de respeto hacia el prójimo... Y paro. Que he empezando diciendo que me conformaba y como siga escribiendo... ■

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Aún no he podido disfrutar de muchos juegazos de 2018 y ya se me viene encima la avalancha de 2019: *Resident Evil 2, Kingdom Hearts III, Anthem, Devil May Cry 5, Days Gone, Rage 2, Shenmue III, Judgment, Man of Medan, Gears 5, Ori and the Will of the Wisps, Luigi's Mansion 3*... ¡Ojalá tuviera el giratiempo de Hermione!

@Rafaikkonen



ALBERTO LLORET
Colaborador

Aunque todo el mundo dice lo contrario, no me extrañaría que, en doce meses, estuviéramos estrenando PS5 y Xbox Two. Demasiado tranquila está la cosa, con "poco" anuncio rompedor ni siquiera en los Game Awards, como para estirar el chicle e irse a 2020. ¿O es más un deseo que otra cosa?

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe [web]

Son tiempos de "GOTY". A finales de año, nos empeñamos en escoger el mejor título... y en 2018 lo hemos tenido difícil. He sido jurado en The Game Awards (que ha ganado *God of War*) y en los premios Fun & Serious (que ha ganado *Red Dead Redemption II*). ¡Cualquiera de los dos me vale!

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección [web]

Va a ser difícil superar un añazo como ha sido 2018, pero ahí tenemos en el horizonte grandes títulos como *Resident Evil 2, Shenmue III* (que sí, jolín), *Control* y *Crackdown 3*, cuya apuesta defenderé contra viento y marea. ¿Y Dreamcast Mini? Me pido eso para Reyes. ¡Que tengáis feliz 2019!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BRUNO SOL
Colaborador

Os deseo todo lo mejor para 2019. Por mi parte, sólo pido salud, trabajo y, sobre todo, que Sega nos engatuse con una Mega Drive Mini como Dios manda. Como sufridor de las "birrio-consolas" de AT Games, ahora mismo no puedo pedirle más a la vida. Y, por favor, hincadle el diente al recopilatorio de SNK para Switch. Es maravilloso.

@YeOldeNemesis

SUMARIO Nº 330

6 ACTUALÍZATE

18 EL SENSOR

24 BIG IN JAPAN
Yo-Kai Watch 4

28 REPORTAJE
Kingdom Hearts III

34 REPORTAJE
Un 2019 de juegazos

65 ANÁLISIS
- 66 Super Smash Bros Ultimate
- 70 Just Cause 4
- 72 Darksiders III
- 74 Yo-Kai Watch 3
- 76 Sid Meier's Civilization VI
- 77 Toki
- 77 Gear.Club Unlimited 2
- 78 Monster Boy and the Cursed Kingdom
- 79 Super Hydorah
- 79 Astérix y Obélix XXL 2
- 79 SNK 40th Anniversary Collection
- 79 This War of Mine: Complete Edition
- 80 **Contenidos descargables**

82 REPORTAJE
Presente y futuro de la realidad virtual

86 LOS MEJORES

90 REPORTAJE RETRO
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

96 RETRO HOBBY
- 96 **JUEGO** Red Dead Revolver
- 98 **HISTORY** Psygnosis

100 TELÉFONO ROJO

104 TECNOLOGÍA

110 EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

114 MIS TERRORES FAVORITOS
LocoCycle



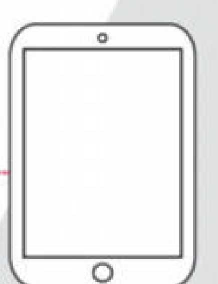
34 REPORTAJE

UN 2019 DE JUEGAZOS

Si 2018 ha sido un año portentoso, 2019 se presenta igual de prometedor: como muestra, estos 100 títulos

SÍGUENOS EN: www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
https://www.instagram.com/hobbyconsolas/
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com



28 REPORTAJE

KINGDOM HEARTS III

Llevamos casi trece años esperando el regreso de la magia de Disney... y ha merecido la pena



82 REPORTAJE

PRESENTE Y FUTURO DE LA REALIDAD VIRTUAL

Analizamos una de las tecnologías que más tienen que ofrecer al mundo del videojuego



90 REPORTAJE

THE LEGEND OF ZELDA OCARINA OF TIME

Uno de los mejores juegos de la historia cumple veinte años



66 ANÁLISIS

SUPER SMASH BROS ULTIMATE

Un cartucho que es mucho más que un arcade de lucha: es un homenaje a la historia del videojuego

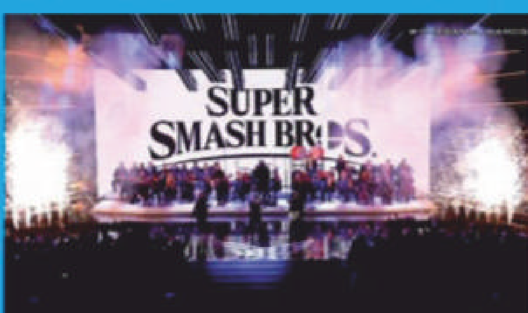
ACTUALÍZATE

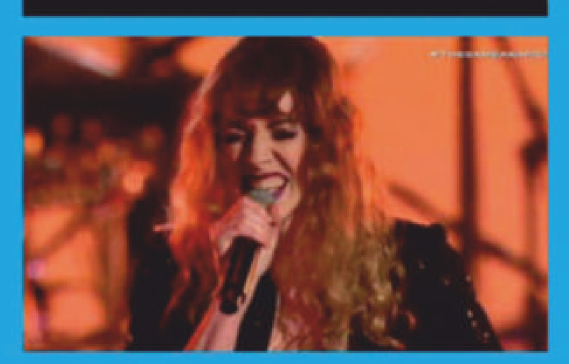
Ponte al día con las diez noticias más relevantes del último mes

MÚSICA DIGNA DEL GRAMMY

Las actuaciones musicales marcaron varios de los puntos álgidos de la gala de The Game Awards. *Red Dead Redemption II* fue premiado con el galardón de mejor banda sonora, y qué mejor manera de celebrarlo que con la interpretación en vivo de varios de los temas cantados del juego ("See the fire in your eyes", "Cruel, cruel world" y "May I"), con el coautor Daniel Lanois a la guitarra. Más destacada aún fue la presencia de una nutrida orquesta que tocaba en directo temas de muchos de los juegos nominados que iban apareciendo en pantalla, si bien su actuación más destacada fue la dedicada al tema principal de *Super Smash Bros Ultimate*, un juego que, curiosamente, no formaba parte de los aspirantes a ningún galardón, por haberse puesto a la venta después del cierre de las votaciones. Asimismo, se pudo disfrutar de una interpretación mucho más cañera, concretamente de "Devil's Trigger", futuro tema de batalla de *Devil May Cry 5*.







■ La celebración del evento en Los Ángeles vino que ni pintada para que varios miembros de Santa Monica Studio, que tiene su sede allí, pudiera arropar a Cory Barlog en la recepción del premio a mejor juego del año para *God of War*. El director del juego sólo tuvo palabras de agradecimiento para un equipo que se dejó la piel.

■ Sunny Suljic y Christopher Judge, quienes pusieron las voces originales a Atreus y Kratos en *God of War*, dejaron uno de los momentos más simpáticos de la noche, cuando el segundo apremió al primero a leer un premio con el famoso vocativo de "chico" que el espartano tanto usaba en el juego.



1 The Game Awards Página 6
2 Far Cry: New Dawn Página 8
3 The Outer Worlds Página 9
4 Crash Team Racing Página 10
5 Ancestors Página 11
6 Juegos indies para 2019 Página 12
7 Red Dead Online Página 14
8 Ferias en España Página 15
9 Marvel Ultim. Alliance 3 Página 16
10 Mortal Kombat 11 Página 16



PREMIOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Kratos y Atreus imponen su fuerza frente a los vaqueros

God of War arrasó en The Game Awards, al obtener los premios de mejor juego y mejor dirección, pese a que *Red Dead Redemption II* partía como claro favorito

The Game Awards, el evento que el periodista Geoff Keighley inició hace unos años como un intento de establecer unos Óscar oficiales del videojuego, se ha consolidado definitivamente. Como cada año, mucho del interés estaba en los anuncios que se esperaban de cara a 2019 (de los que hablamos en las siguientes páginas), pero lo cierto es que la ceremonia en sí dejó un gran sabor de boca generalizado. Buena muestra de ello fue el inicio, cuando se juntaron en el escenario Shawn Layden, Phil Spencer y Reggie Fils-Aimé, los tres pesos pesados de Sony, Microsoft y Nintendo, que mandaron un mensaje de unidad dentro de una industria en la que el objetivo es disfrutar, sin necesidad de ridículos odios entre fans de cada marca.

Sin duda, el gran triunfador de la velada fue *God of War*, que se llevó los dos premios principales (mejor juego y mejor dirección), así como el de mejor juego de acción. Todas las quinielas apostaban a que dichos honores recaerían en *Red Dead Redemption II* (a nosotros, sin ir más lejos, nos parece un juego más completo en conjunto), pero nadie se rasgó las vestiduras por que el juego de Santa Monica Studio se llevara los honores, pues no se le puede negar su atrevimiento para reinventarse, frente al mayor conservadurismo de la obra de Rockstar, que, no obstante, tuvo una buena consolación con los premios de mejor narrativa, mejor banda sonora, mejor diseño de sonido y mejor interpretación (la de Roger Clark como Arthur Morgan). *Fortnite*, el mayor fenómeno reciente en la industria, también tuvo su cuota de protagonismo, con los premios de mejor multijugador y mejor juego como servicio. En el resto de categorías, cabe destacar el desempeño de los indies, con *Dead Cells* como mejor juego de acción y *Return of the Obra Dinn* como mejor dirección artística, amén de *Celeste*, que, aunque se tuviera que conformar con el premio a mejor indie y el de mayor impacto, estaba nominado incluso a mejor juego absoluto. *Forza Horizon 4* (velocidad-deportes), *Monster Hunter World* (rol), *Dragon Ball FighterZ* (lucha), *Astro Bot: Rescue Mission* (realidad virtual), *Overcooked 2* (familiar) e *Into the Breach* (estrategia) ganaron en las divisiones por géneros, dentro de los premios destacados. Ahora, sólo queda esperar que 2019 supere el listón.

Shawn Layden, Phil Spencer y Reggie Fils-Aimé, mandamases de las tres first parties, mandaron un bonito mensaje de unidad, frente a la toxicidad de muchos fanáticos.



Red Dead Redemption II fue el gran derrotado, pues se daba por hecho que ganaría el premio a mejor juego, si bien no tenía la carta de ser una aventura tan arriesgada como *God of War*.

THE GAME AWARDS GANADORES 2018

- Mejor juego absoluto **GOD OF WAR**
- Mejor dirección **GOD OF WAR**
- Mejor juego de acción/aventura **GOD OF WAR**
- Mejor juego de acción **DEAD CELLS**
- Mejor juego de rol **MONSTER HUNTER WORLD**
- Mejor juego de lucha **DRAGON BALL FIGHTERZ**
- Mejor juego de velocidad/deportes **FORZA HORIZON 4**
- Mejor juego de estrategia **INTO THE BREACH**
- Mejor juego de realidad virtual **ASTRO BOT: RESCUE MISSION**
- Mejor juego familiar **OVERCOOKED 2**
- Mejor juego como servicio **FORTNITE**
- Mejor multijugador **FORTNITE**
- Mejor juego indie **CELESTE**
- Mejor debut indie **THE MESSENGER**
- Mejor narrativa **RED DEAD REDEMPTION II**
- Mejor dirección de arte **RETURN OF THE OBRA DINN**
- Mejor banda sonora **RED DEAD REDEMPTION II**
- Mejor diseño de sonido **RED DEAD REDEMPTION II**
- Mejor actuación **RED DEAD REDEMPTION II**



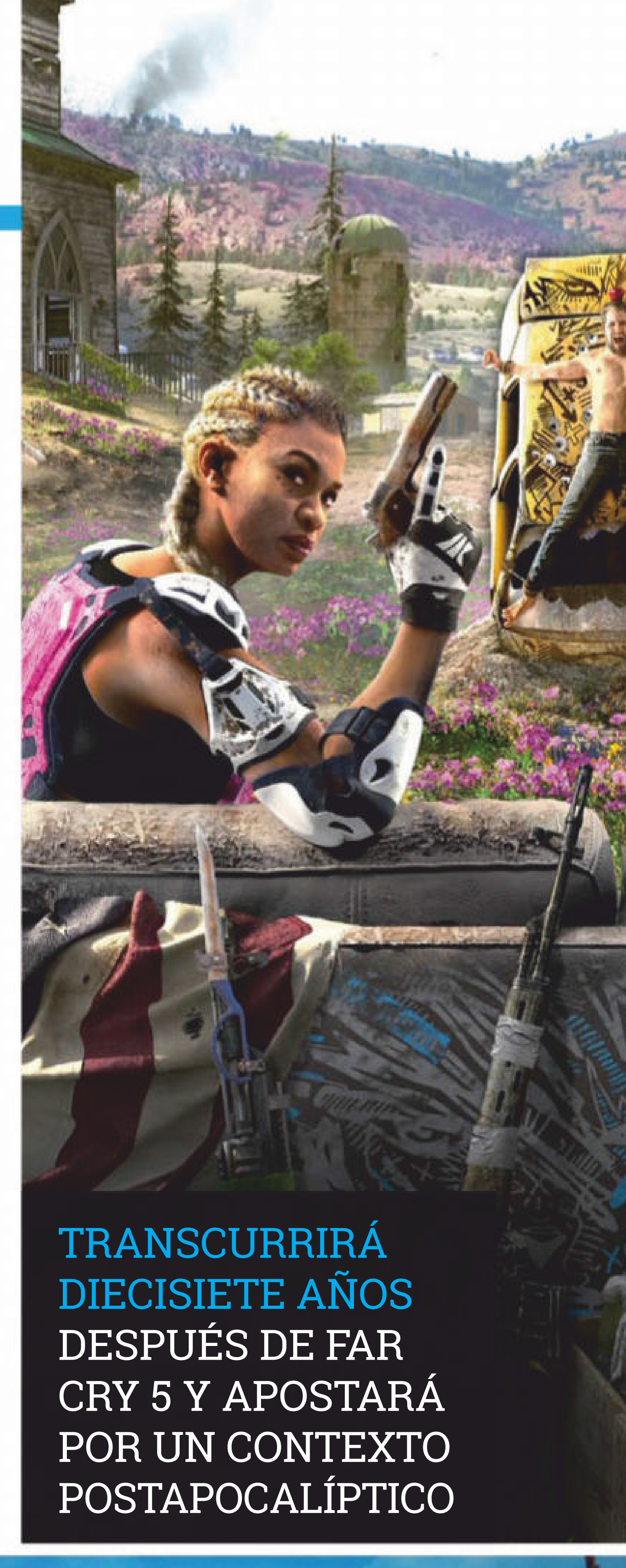
ANUNCIO | PS4 - XBOX ONE - PC

El Condado de Hope, abocado al apocalipsis

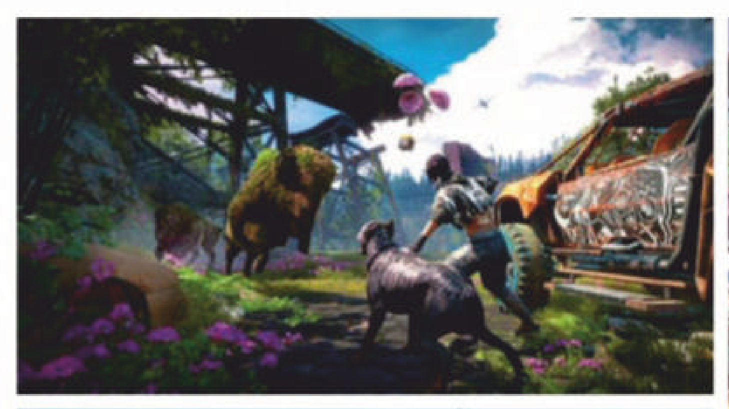
Far Cry: New Dawn, que será una secuela de *Far Cry 5*, se lanza el 15 de febrero, con una ambientación nueva... a la par que repetida

El 15 de febrero, menos de un año después del lanzamiento de *Far Cry 5*, Ubisoft lanzará *Far Cry: New Dawn*, en PS4, Xbox One y PC. El poco tiempo transcurrido entre un juego y otro se explica por el hecho de que es una secuela que, en buena medida, repetirá escenario: el Condado de Hope. No obstante, transcurrirá diecisiete años después y, en la línea de sagas como *Rage* o *Mad Max*, apostará por una ambientación postapocalíptica. En cierto modo, supone repetir el modus operandi que ya se usó con spin-offs como *Far Cry 3: Blood Dragon* y *Far Cry Primal*, aunque aquí sí habrá una notable continuidad argumental, ejemplificada en la presencia de Joseph Seed, el líder de la secta a la que nos enfrentamos en la anterior entrega, y de algunos de los mercenarios que pelearon a nuestro lado. No obstante, las villanas aquí serán Mickey y Lou, dos hermanas gemelas que lideran a los Saqueadores, una banda de malhechores que se dedica a rapiñar los recursos de un estado que empieza a recuperar la normalidad tras la hecatombe nuclear. Así, nosotros deberemos ayudar a los supervivientes a armarse hasta los dientes y plantar cara.

La jugabilidad de mundo abierto será la habitual de la saga, con los disparos en primera persona como mecánica central y la opción de compartir la aventura en cooperativo junto a un amigo. Eso sí, la ambientación postnuclear dará mucho juego en forma de vehículos y armas estrambóticas, como un lanzador de discos explosivos, así como de animales mutantes. Una de las novedades más destacadas será Prosperidad, un cuartel general que tendremos que ir desarrollando y desde el que podremos realizar expediciones a ocho enclaves de Estados Unidos, como un cañón, un pantano o una zona costera, cuya disposición variará en cada incursión. Lo mismo sucederá con los puestos fronterizos que deberemos arrebatar a los Saqueadores para obtener etanol, un valioso combustible con el que "alimentar" a la resistencia. ■



TRANSCURRIRÁ DIECISIETE AÑOS DESPUÉS DE FAR CRY 5 Y APOSTARÁ POR UN CONTEXTO POSTAPOCALÍPTICO

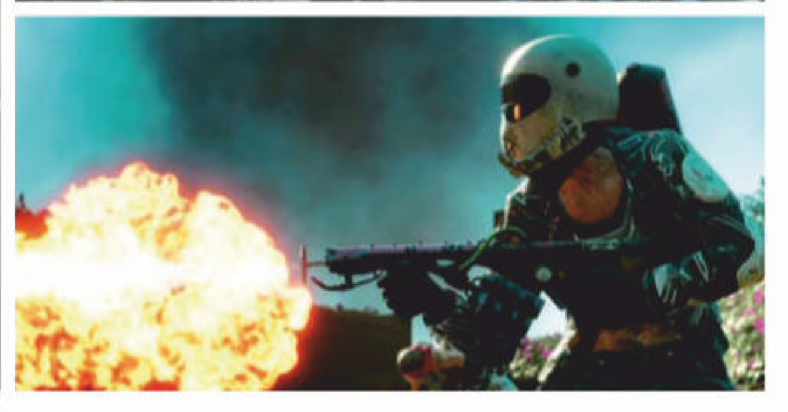












3





■El sistema de disparo contará con "parones" similares a los del sistema VAT de *Fallout*, y el cuerpo a cuerpo también será fundamental.

■La estética también recuerda a la de la saga de Bethesda, pero en el espacio exterior. Sí, y antes que el futuro *Starfield*...

ANUNCIO ■PS4 - XBOX ONE - PC

El filo de la galaxia, al más puro estilo *Fallout*

The Outer Worlds, el último RPG multiplataforma de Obsidian antes de volcarse con Xbox, se lanzará en 2019

El mes pasado, os contamos que Microsoft había adquirido Obsidian Entertainment. Sin embargo, mucho antes de eso, se había anticipado ya que el estudio, uno de los más reputados en lo que a rol occidental se refiere, estaba trabajando en un juego que editaría Private Division, un nuevo sello editorial de Take-Two Interactive (dueña de Rockstar y 2K). Ese juego, presentado en sociedad en los Game Awards, se llama *The Outer Worlds* y no sólo llegará a Xbox One, sino también a PS4 y PC, al ser su desarrollo anterior a la compra del estudio. Tanto es así que está ya en la recta final de su desarrollo y, si nada se tuerce, llegará a lo largo de 2019.

El juego recuerda sobremanera a *Fallout*, y no es de extrañar, pues sus directores son Tim Cain y Leonard Boyarski, dos de los padres de dicha saga, a lo que se añade el hecho de que Obsidian fue la desarrolladora del aclamado *Fallout: New Vegas*. Así, tendremos un RPG en primera persona con una estética a caballo entre lo tecnológico y lo añejo, mucho humor y decisiones que determinarán el curso de la historia. Eso sí, la ambientación no será postnuclear, sino de ciencia ficción, de modo que encarnaremos a un personaje enviado en una nave colonizadora a los confines de la galaxia. Tras despertar de la hibernación, nos veremos en medio de una conspiración que amenaza con destruir la colonia y deberemos lidiar con diversas facciones nada amistosas para ir forjando nuestra historia. ■

4


Uno de los juegos de karts más queridos de la historia volverá a acelerar a fondo con un cuidado remake para PS4, One y Switch.





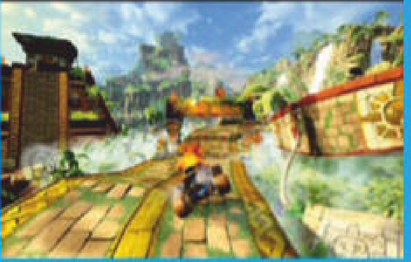
ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH

El kartódromo de Crash se reabre veinte años después

Activision ha anunciado por fin el solicitado remake de *Crash Team Racing*, con el subtítulo de *Nitro-Fueled*: llegará el 21 de junio a PS4, One y Switch, para encandilar a jóvenes y a veteranos

Tras el éxito de *Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy*, era cuestión de tiempo que Activision completara la cuadratura del círculo con la recuperación del cuarto gran juego que el querido marsupial protagonizó en la primera PlayStation: aquel spin-off de carreras que poco tenía que envidiarle a *Mario Kart*. Coincidiendo con su vigésimo aniversario (el original se estrenó en 1999), el 21 de junio podremos volver a disfrutarlo por todo lo alto. *Crash Team Racing: Nitro-Fueled* será un remake total y, esta vez, no habrá exclusividad temporal ni se quedarán fuera de la ecuación los usuarios de Switch (como con *Spyro*), si bien donde más promete rendir es en PS4 y Xbox One, dos consolas que carecen de arcades similares a la altura (al menos hasta el 21 de mayo, que es cuando se estrena *Team Sonic Racing*, el que será su gran rival).

La puesta al día ha corrido a cargo de Beenox (estudio conocido por sus muchos juegos de *Spider-Man*), que ha mantenido la jugabilidad de siempre, derrapes, alfombras de turbo y objetos mediante. En cuanto al contenido, se han recuperado los personajes, los circuitos y los modos de antaño, pero también habrá pistas y karts nuevos, así como multijugador online y tablas de tiempos (además de pantalla partida para cuatro en una misma consola). Pero, sin duda, lo mejor será el renovado apartado gráfico, que se dejará notar, especialmente, en los "paisajes" de los circuitos. ■

EL ANTES Y EL DESPUÉS

Por algún motivo comercial que desconocemos, cada vez que Activision pone al día un clásico, habla de "remasterización", y no de "remake". Con *CTR*, no ha hecho una excepción, pero es obvio que *Nitro-Fueled* es un remake con todas las letras. Basta con ver una simple comparación con el original de PSOne para darse cuenta de que el apartado gráfico no se limita a filtros HD o mejores texturas, sino que se ha rehecho de arriba a abajo.

5





NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

"Érase una vez el hombre", ahora en tu consola más cercana

Ancestors: The Humankind Odyssey, el nuevo juego de Patrice Désilets, se andará por las ramas el próximo año

Patrice Désilets fue una figura clave en Ubisoft, donde lideró la creación de *Assassin's Creed*. Ahora, al frente de su propio estudio, Panache Digital Games, y en colaboración con Private Division, volverá a sorprendernos con otra aventura de mundo abierto en tercera persona. Se trata de *Ancestors: The Humankind Odyssey*, anunciado tiempo atrás, que se lanzará en PS4, Xbox One y PC en 2019. No es una superproducción (el equipo lo conforman treinta personas) y, por ahora, sólo está previsto en formato digital, pero su inédito planteamiento es realmente atrevido, pues repasará la evolución de los primeros homínidos en África, en sucesivos períodos que abarcarán desde hace diez hasta hace dos millones de años. La exploración y la supervivencia serán las piedras angulares, de modo que podremos movernos ágilmente y saltar entre los árboles, casi en plan parkour, mientras huimos de todo tipo de depredadores, al tiempo que nos preocupamos por nutrirnos, dormir o cuidar de nuestras crías. Para ejemplificar el proceso evolutivo, las habilidades que desbloqueemos, como el uso de palos, se irán transmitiendo de generación en generación. ■

Las cifras del mes



3.500.000 unidades lleva vendidas *NieR Automata*, que no para de crecer

550 títulos son retrocompatibles ya en Xbox One

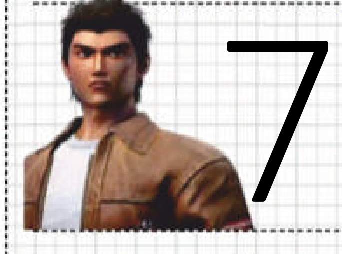
11 millones de personas han jugado a *Bloodborne*, de las cuales 630.000 han obtenido el platino

200 millones de jugadores registrados tiene ya *Fortnite: Battle Royale*

Nintendo

60% de los ingresos de Nintendo América se producen en Navidad, según Reggie Fils-Aimé

1.000.000 es la barrera de jugadores que ha superado ya *Yooka-Laylee*



7 millones de dólares ha acabado recaudando *Shenmue III* a través de la vía del micromecenazgo

78.000.000 € se gastaron los españoles en videojuegos durante la campaña del Black Friday 2018



3 millones de unidades se vendieron de *Pokémon: Let's Go* en su primera semana



ANUNCIOS / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

Nueva hornada de indies para 2019

La gala de los Game Awards trajo consigo el anuncio de juegos independientes muy prometedores, como lo nuevo de Giant Squid, Supergiant o Hello Games

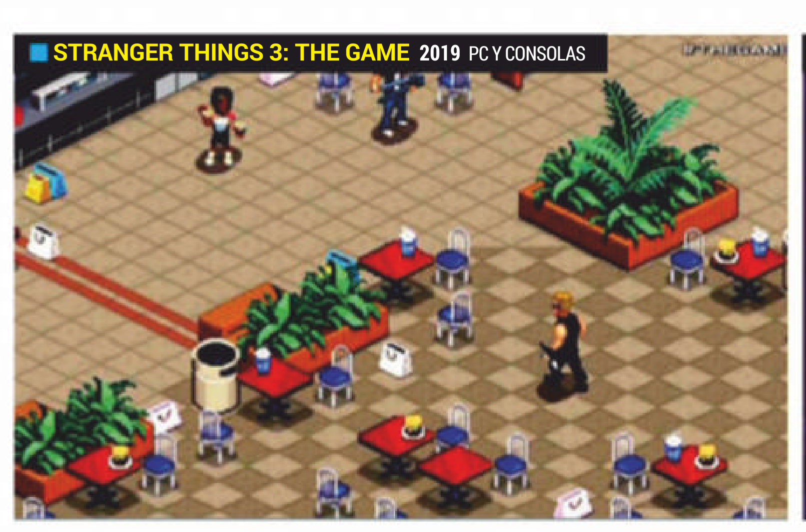
Los juegos indies tuvieron una presencia muy destacada durante los Game Awards, con varios anuncios para 2019. El que más miradas atrajo fue, seguramente, *The Pathless*, de Giant Squid (creadores de *Abzû*), una colorida aventura en la que una joven conectada a un águila deberá explorar una isla y librarla de una maldición. También fue muy aplaudido *The Stanley Parable: Ultra Deluxe*, la edición definitiva del aclamado juego de PC de 2013, que esta vez sí llegará a consolas, de nuevo con un narrador comentando todo lo que hagamos, pero también nuevas zonas y finales. Hello Games, el estudio responsable de *No Man's Sky*, también se dejó caer por el evento para presentar *The Last Campfire*, una bucólica y colorida aventura de puzles cuyo desarrollo seguro que le traerá menos quebraderos de cabeza que su epopeya espacial. Muy destacada fue también la presencia de Typhoon Studios, el nuevo equipo de Alex Hutchinson (quien fuera director creativo de *Assassin's Creed III* o *Far Cry 4*), que presentó *Journey to the Savage Planet*, una desenfadada aventura en primera persona que nos llevará hasta un planeta hostil para enfrentarnos a alienígenas.

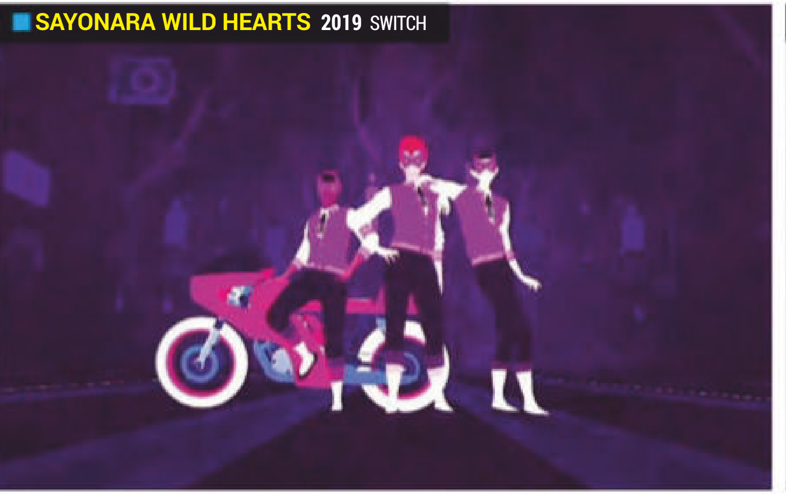
Otros dos juegos que llamaron la atención fueron *Sayonara Wild Hearts* y *Stranger Things 3: The Game*. El primero apostará por la acción psicodélica, con pasajes de combate incluso a lomos de motos. El segundo será una adaptación que acompañará a la nueva temporada de la serie de Netflix, con una estética de 16 bits y perspectiva isométrica. Para finalizar, se mostraron otros tres títulos que, por ahora, sólo están confirmados para PC. Dos de ellos, de hecho, ya están en Early Access. Uno es *Hades*, un roguelike de Supergiant Games (creadores de *Bastion*) ambientado en la mitología griega; el otro es *Atlas*, un MMO de piratas de Studio Wildcard (responsable de *Ark: Survival Evolved*). El tercer título es *Among Trees*, una artística aventura de supervivencia que nos trasladará a un bosque.

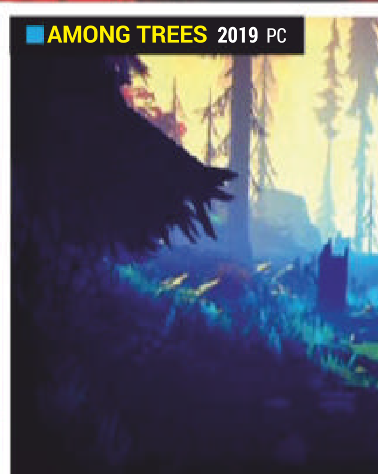

THE PATHLESS 2019 PS4 Y PC

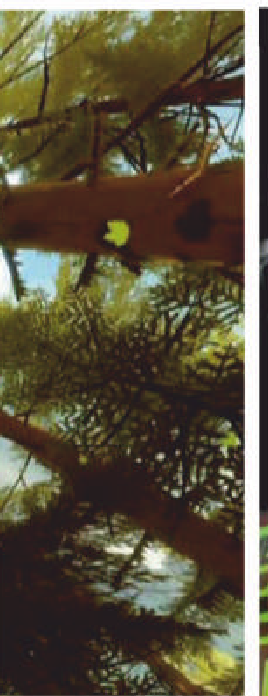

THE STANLEY PARABLE: ULTRA DELUXE 2019 PC Y CONSOLAS


HADES YA DISPONIBLE PC


STRANGER THINGS 3: THE GAME 2019 PC Y CONSOLAS


SAYONARA WILD HEARTS 2019 SWITCH

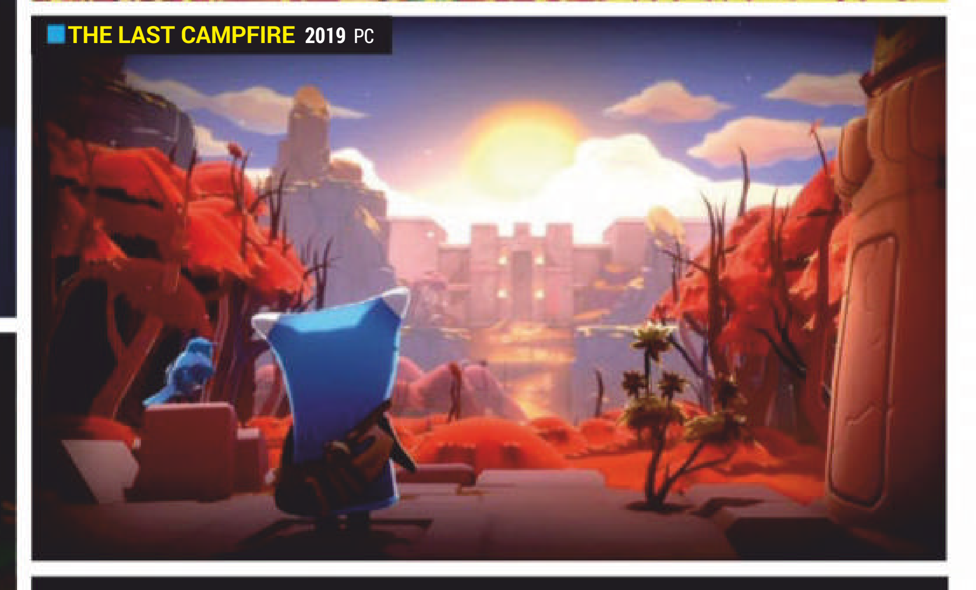

AMONG TREES 2019 PC

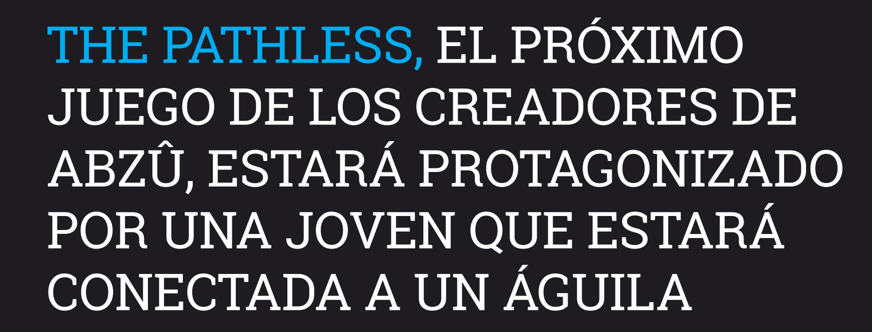


JOURNEY TO THE SAVAGE PLANET 2019 PS4, XBOX ONE Y PC

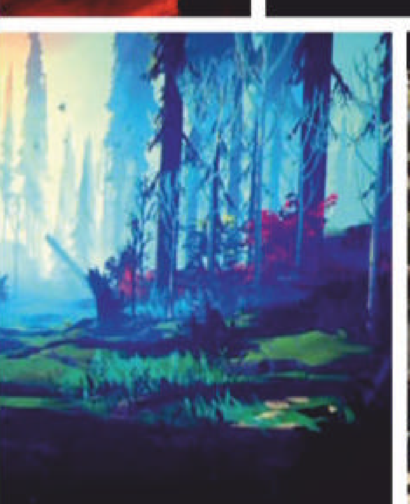


THE LAST CAMPFIRE 2019 PC





THE PATHLESS, EL PRÓXIMO JUEGO DE LOS CREADORES DE ABZÛ, ESTARÁ PROTAGONIZADO POR UNA JOVEN QUE ESTARÁ CONECTADA A UN ÁGUILA



ATLAS YA DISPONIBLE PC



Las frases del mes

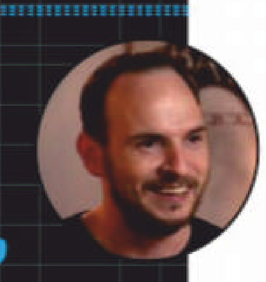
"Estamos trabajando en un juego que hará que los fans digan: 'guau, ¿están haciendo esto?"

Jun Takeuchi. Productor de Capcom



"Vivo en una zona de Japón donde tenemos a los ninjas muy presentes, así que pensé que sería una oportunidad para darlos a conocer"

Hidetaka Miyazaki. Creador de *Sekiro: Shadows Die Twice*



"Cuando estemos listos para mostrar nuestro próximo juego, seréis los primeros en saberlo. Spoiler: no es Superman"

Sefton Hill. Cofundador de Rocksteady



"Hemos llegado a un punto en que la mejora gráfica ya es marginal, así que el nuevo reto para los videojuegos tienen que ser las físicas"

Scott Miller. Fundador de 3D Realms



"Soy una persona que está siempre pensando: cuando como, me ducho, voy de compras, viajo... Hasta cuando estoy durmiendo"

Hideo Kojima. Creador de *Metal Gear* y *Death Stranding*



"La de Monster Hunter es una película vinculada con firmeza al mundo del juego, como cabría esperar tras trabajar durante nueve años con Capcom en su preparación"

Paul W.S. Anderson. Director de la película de *Monster Hunter*

7

Red Dead Online no está aún terminado, pero el progreso que acumulemos en la actual beta se trasladará a la versión final.







LANZAMIENTO / PS4 - XBOX ONE

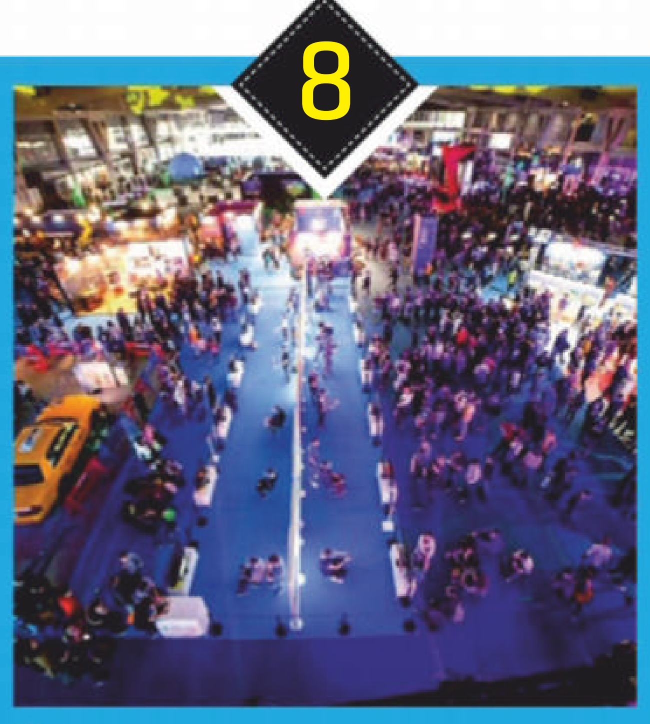
Una cuadrilla de cuatreros para que el Oeste perdure en el tiempo

Red Dead Online ya está en marcha, por ahora en fase beta, pero ya está claro que es un diamante en bruto y que Rockstar lo irá ampliando muy a largo plazo

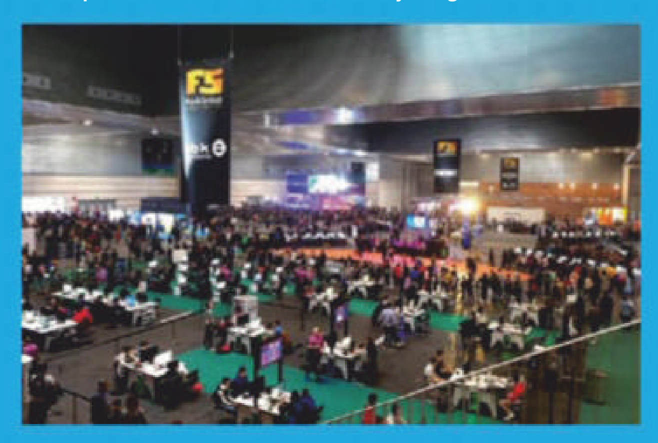
Desde finales de noviembre, se puede disfrutar ya de *Red Dead Online*, la vertiente multijugador de *Red Dead Redemption II*. Todavía está en fase beta, y Rockstar no deja de hacer ajustes día tras día (especialmente en la economía del juego), pero ya es evidente que es un juego en sí mismo y que, como a *GTA Online*, la compañía le dará soporte durante muchísimo tiempo.

El juego comparte mapa, mecánicas y apartado técnico con la aventura principal, pero se accede a él de forma independiente, a través del menú inicial. Sin duda, lo que más nos ha sorprendido es que cuenta con una historia cinematográfica, en la que encarnamos a nuestro propio vaquero, que podemos personalizar ampliamente. La lástima es que es mudo y no siente ni padece (ni que aún estuviéramos en los tiempos de *GTA III*), pero, por suerte, los personajes que nos van dando las misiones sí tienen personalidad suficiente como para darle empaque al guión, que cuenta con decisiones que afectan a nuestro honor. Así, nos integramos en un mundo compartido de 32 jugadores y podemos formar cuadrillas de hasta cuatro personas para acometer las misiones, ya sean amigos o simples forasteros, gracias a un ágil sistema de búsqueda de partidas. Por supuesto, podemos movernos con absoluta libertad por el inmenso mapa, desbloqueado en su totalidad desde el principio, y participar en todo tipo de actividades, incluidos cinco modos competitivos, entre los que llama la atención un battle royale que enfrenta a dieciséis vaqueros. Destaca el hecho de que haya subidas de nivel (lo que da derecho a mapas del tesoro) y un sistema de cartas para potenciar ciertas habilidades.

8



En la Barcelona Games World, se pudieron probar juegos tan esperados como *Resident Evil 2* y *Kingdom Hearts III*.



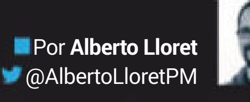
FERIAS ■ MULTIPLATAFORMA

Otras dos ferias para cerrar un excelente 2018

Barcelona Games World y Fun & Serious, dos eventos de categoría

En la recta final de 2018, se han organizado en España dos eventos muy destacados. En primer lugar, del 29 de noviembre al 3 de diciembre, se celebró la Barcelona Games World, que batió su récord de asistencia, con 138.000 visitantes, además de contar con la participación de dos figuras tan destacadas como el compositor Akira Yamaoka y el escritor Dmitry Glukhovsky. En segundo lugar, del 7 al 10 de diciembre, se celebró en Bilbao el Fun & Serious Game Festival, también con récord de asistentes (40.000). Allí, al margen de darse el Premio Titanium a mejor juego del año a *Red Dead Redemption II*, se contó con la presencia de Brenda Romero, Jade Raymond y Fumito Ueda, que fueron premiados por su trayectoria. Muy destacado fue también el torneo benéfico de *League of Legends* organizado por Ibai, con el que se recaudaron más de 80.000 euros para la lucha contra el cáncer infantil. ■

Pulsa Start



Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



NADAR EN UN OCÉANO DE CONTRADICCIONES

Me vais a permitir que, como buen Pepito Grillo, acabe el año removiendo conciencias. Porque, cada día que pasa, entiendo menos al colectivo "gamer" y a la industria del videojuego. Hace, como quien dice, "dos días", muchos estaban poniendo el grito en el cielo por el "crunch" o exceso de horas de los trabajadores de *Red Dead Redemption II* (planteando hasta sabotear el juego no comprándolo), bastantes de los cuales luego han acudido a ferias como Madrid Games Week o Barcelona Games World (en las que todo el mundo en los stands cumple sus ocho horas de rigor... que el rigor mortis aparece en las piernas al llegar a casa) o, poco después, aprovechaban las ofertas del Black Friday de muchas tiendas online que, por supuesto, no amplían los horarios de sus trabajadores o repartidores. Y no sólo online: la sección de videojuegos de otras grandes cadenas con tienda física, como El Corte Inglés, a las que mucha gente va a comprar, también estira en estas fechas, de forma inhumana, los horarios de sus trabajadores. ¿Seguimos con la prensa que muchos leéis, tanto en papel como online? No os podría decir la de horas extra que cualquiera echa en esta redacción "por amor al arte", que no "por amor al harte". Y no, no hablo sólo de jugar, que eso ni lo contabilizamos. Estas líneas están escritas a las 23.30 de un día cuya jornada empezó a las 7.30 de la mañana. Y os puedo asegurar que en casi todos los medios es más o menos lo mismo. Algunos lo zanjan soltando perlas del tipo "pero si tú cobras por jugar" o "al menos trabajas en algo que te gusta". Ya, pero ¿no estabas tú en contra del "crunch", o sólo de uno? ¿El desarrollador de Rockstar odia lo que hace?

Las contradicciones siguen también por la parte de las compañías. Cada vez hay más medios para recibir "feedback" u opiniones de sus comunidades... para, literalmente, pasárselas por el forro o hacer oídos sordos, hasta que llegan los lamentos. Estudios a los que se ha bombardeado, por ejemplo, pidiendo que los tres juegos de *Spyro* estuvieran en el disco o las críticas al catálogo de PlayStation Classic son dos ejemplos recientes en los que se ha "escuchado" para no cambiar nada. Peor todavía, para la relación de confianza entre el usuario y el desarrollador, es lanzar un juego a 69,99 € para, a la semana, ponerlo a la mitad. Ha habido varios casos este año, y no serán los últimos... ¿Así es como quieres construir una base de confianza con los jugadores fieles? Al que te compró el día 1, el fan más valioso de todos, lo estás matando... y luego nos quejamos de que las ventas no acompañan. Son sólo un puñado de ejemplos de las contradicciones de la industria del videojuego, pero bueno, quién soy yo para criticar nada, si titulo así la columna y hace dos años que dejé de nadar... Ahora sí, vuestro Pepito Grillo os desea un feliz 2019. ■

> *« Son algunas de las contradicciones de esta industria, pero quién soy yo para criticar si titulo así la columna y hace dos años que dejé de nadar... »*

9

ANUNCIO / SWITCH

Los superhéroes de Marvel se alían con Nintendo

Marvel Ultimate Alliance 3 se lanzará en 2019 y será exclusivo de Switch

A falta de noticias sobre el proyecto de Los Vengadores de Crystal Dynamics y Eidos Montreal, Marvel nos dio una alegría en los Game Awards con el anuncio de *Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order*, un juego del que no se intuía siquiera su existencia, que está siendo desarrollado por Team Ninja (responsable de *Ninja Gaiden* y *Nioh*) y que, además, será exclusivo de Switch cuando salga en 2019.

El juego, planteado como un RPG de acción (aunque parecerá un beat'em up por momentos, con muchos golpes cuerpo a cuerpo y disparos), ofrecerá una historia original en la que deberemos encontrar las Gemas del Infinito antes que Thanos y la Orden Negra. Con cooperativo para cuatro jugadores (tanto online como en local con cuatro Switch o en una sola consola), podremos encarnar a multitud de personajes de Los Vengadores, Guardianes de la Galaxia y X-Men: Iron Man, Capitán América, Thor, Star-Lord, Groot, Rocket, Gamora, Lobezno... Como novedad, podremos elegir entre la cámara de siempre y otra con algo más de zoom. ■







10





■ El primer tráiler anticipa litros de sangre, con una coreografía de ataques y fatalities salvajes a cargo de Dark Raiden y Scorpion.

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC

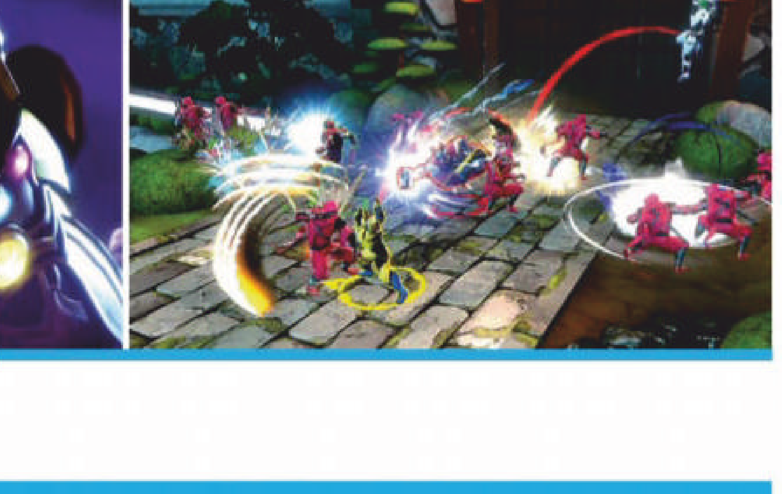
La primavera la sangre del combate mortal altera

Mortal Kombat 11 desatará su violencia el 23 de abril, en lo que supondrá el regreso de la saga a una consola de Nintendo

Ed Boon, el máximo responsable de *Mortal Kombat*, se dejó caer por la gala de The Game Awards para anunciar la undécima entrega numerada, que llegará a PS4, Xbox One, PC y, como novedad, Switch, en lo que significará la vuelta de la sangrienta saga de NetherRealm Studios a una consola de Nintendo. El lanzamiento se producirá el 23 de abril, pero antes, el 17 de enero, habrá una presentación mundial en la que se explicarán todas las novedades, pues, por ahora, sólo se ha visto una secuencia CG de un visceral combate entre Dark Raiden y Scorpion.

No obstante, ya se conocen algunas pinceladas del juego, como la importancia que tendrá el modo historia, en el que será clave un nuevo personaje. Otro elemento esencial será la personalización de los luchadores, suponemos que tanto estética como jugablemente. La banda sonora se ha hecho en colaboración con el rapero 21 Savage y, aparte, quien reserve el juego tendrá acceso a una beta y al personaje de Shao Kahn. ■


Cada héroe contará con unos poderes muy diferenciados, y Team Ninja es un gran aval de cara a garantizar unos buenos combos.







Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen





CALLARSE PARA EVITARLE PADECIMIENTOS A NADIE

Analizar juegos con una fuerte carga narrativa tiene su complicación, en la medida en que la valoración puede verse muy condicionada por momentazos o giros de guión. Cuantificar la calidad de una historia tiene ya su intríngulis de por sí, pero la cosa se vuelve aún más peliaguda cuando has de "decir sin decir", para evitar destripar, o sugerir siquiera, ninguna sorpresa capital.

Sólo en 2018, me ha tocado pasar la lupa sobre multitud de juegazos que deben mucho a su historia o a ciertos guiños: *God of War*, *Spider-Man*, *Detroit*, *Yakuza 6*, *Red Dead Redemption II*, *Assassin's Creed Odyssey*, *Life is Strange: Before the Storm*... En muchos de esos juegos, hay escenas brutales que, cuando uno las ve, está deseando poder comentarlas con alguien... y también situaciones que, por alguna razón, se quedan a medio gas y dejan un poso negativo. Sin embargo, a la hora de redactar el texto, toca callárselas y, si acaso, hacer referencias vagas que sólo cobren sentido a posteriori, una vez que el lector ya se haya acabado el juego. Procuro ser siempre muy cuidadoso, pero no siempre es fácil, y he recibido más de una queja por, supuestamente, dar pinceladas de más. Por ejemplo, un lector me comentó que había destripado mucho de *Yakuza 6* en un avance, pese a que prácticamente me limité a contar la sinopsis oficial aventada por Sega, algo inevitable en una saga con continuidad argumental entre las sucesivas entregas. En otra ocasión, un amigo me afeó que le dijera que el final de *The Last of Us* era impactante, porque eso ya le "predisponía". Otras veces, son las compañías las que "revientan" sus propios juegos. El marketing manda y, por ejemplo, Square Enix ha mostrado ya casi todos los mundos de *Kingdom Hearts III*, Capcom ha enseñado tropecientas demos de *Resident Evil 2*, Ubisoft presentó a muchas de las criaturas mitológicas de *Assassin's Creed Odyssey* por adelantado... Cierto es que ahí entramos en la difusa frontera de lo que es un destripe y en lo fina que se tenga la piel.

Claro que me gustaría haberme topado por sorpresa con el mundo de "Toy Story" en *Kingdom Hearts III*, pero esta industria no funciona así, y menos en esta era de filtraciones y de redes sociales, donde puedes toparte de bruces con un spoiler sin comerlo ni beberlo, algo que, en mi caso, se me hace molesto con "Juego de Tronos", hasta el punto de que tuve que empezar a ver los episodios "en directo" para evitar a los tontos que, desde primera hora, ya estaban tuiteando a viva voz sobre ellos.

Ciertos destripes no tienen fecha de caducidad, pero, desde luego, hay cosas que acaban siendo vox pópuli y que, si no se dan por sabidas, obstaculizan el discurso. Pienso, por ejemplo, en *The Last of Us*: quien tenía que jugar ya jugó y, cuando salga la segunda parte, habrá que aludir a su final... aunque sea veladamente.

> *“A la hora de redactar análisis, toca callarse algunas escenas y, si acaso, hacer referencias vagas que sólo cobren sentido a posteriori”*



Por David Alonso
@Davealonsoh

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN?
¡Acierta y podrás ganar un juego!

Cada vez cuesta más distinguir la realidad de la ficción, pero aquí lo convertimos en un juego en el que, ya de paso, te contamos las noticias más surrealistas de estas últimas semanas.

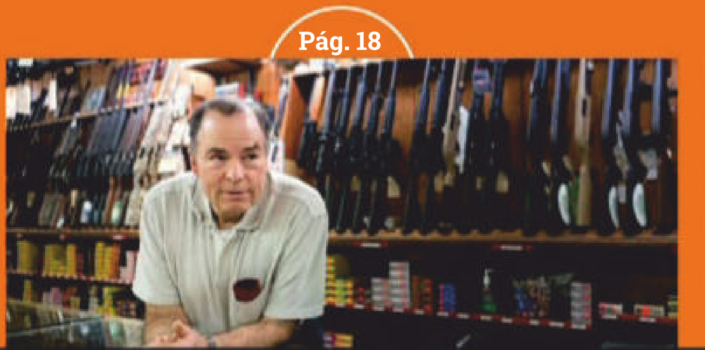
1

LOS VIDEOJUEGOS SERÁN CLAVE PARA IR A MARTE

Si vuestro hijo, primo o sobrino se pasa el día jugando a *Fortnite*, dejadle que siga haciéndolo, ya que es muy posible que estéis ante uno de los primeros colonos de Marte. Y es que, según Chris Hadfield, uno de los astronautas más reputados de la NASA, los videojuegos jugarán un papel clave en la futura conquista del Planeta Rojo. El cosmonauta canadiense, popular para el gran público por un vídeo donde toca "Space Oddity" de David Bowie mientras flota en la ISS, opina que, hoy en día, los videojuegos contribuyen a motivar la vocación de nuevos astronautas. Y lo hacen, según él, fomentando la curiosidad de los niños y ayudándoles a familiarizarse con un gran número de conceptos, como las distintas fuentes de energía o la diversidad de los astros. A su vez, Hadfield también cree que los videojuegos serán muy importantes para el futuro de la carrera espacial, cuando los primeros humanos se instalen en Marte, ya que contribuirán de forma notoria a mantener en forma la salud psicológica de los miembros de las tripulaciones. ¿Os imagináis echar un torneo de *FIFA 30* mientras, por la escotilla de vuestra nave, admiráis la puesta de sol de nuestro planeta vecino?

- ☐ ¡POR ESO ME PASO EL DÍA EN NO MAN'S SKY!
- ☐ SÍ, CLARO. ¿Y CÓMO PAGAS PS PLUS ALLÍ? ¿EH?

Pág. 18



LA OTRA CARA

La verdad que nadie más te cuenta

Pág. 22



LA COMUNIDAD

Donde tu opinión es la que cuenta

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

SUSPENDEN CUENTAS DE TWITTER POR AMENAZAS DE MUERTE A **SEAN BEAN... ¡EN HITMAN 2!**



Sean Bean está más que acostumbrado a que se lo carguen al principio de muchas obras donde participa, como en "El Señor de los Anillos" o en "Juego de Tronos". Por eso, no creemos que al actor británico le sorprendiera que multitud de usuarios de Twitter anunciaran a la vez su intención de asesinarlo. Total, por una vez más... Pero claro, el problema llegó cuando el sistema de seguridad automático de la red social eliminó muchas de estas cuentas, al no tener en cuenta que, en realidad, los jugadores sólo querían matar a Bean en un juego. Concretamente, en *Hitman 2*, en el que el actor encarna a Mark Faba, el primer objetivo escurridizo del Agente 47. Afortunadamente, y tras aclarar el malentendido, Twitter reactivó las cuentas a sus propietarios, quienes pudieron despachar tranquilamente al bueno de Sean y presumir de ello en sus perfiles.

- ☐ NO SÉ CÓMO TARANTINO NO HACE "KILL BEAN"
- ☐ ME HE PASADO TWITTER Y ESTO NO SALE



Nicalis presenta su juego basado en las Tortugas Ninja. El estudio indie, responsable de juegos como *The Binding of Isaac* o *Super Meat Boy*, ha confirmado el lanzamiento, en 2019, de *Teenage Mutant Ninja Turtles: Silacin*, un nuevo título protagonizado por Donatello y compañía. A la izquierda, os dejamos su primera imagen.

- ☐ YA ESTOY DESEANDO COMER PIZZA PIXELADA
- ☐ METEOS EN VUESTRO CAPARAZÓN Y NO SALGÁIS

VALVE SE RINDE CON STEAM **LINK**

Steam Link, el dispositivo que "consoliza" nuestro PC permitiéndonos jugar a través de streaming en cualquier televisor de casa, ha sido descontinuado del mercado por Valve. El motivo no es otro que las bajas ventas obtenidas desde su lanzamiento en 2016, un batacazo del que tampoco se ha librado el Steam Controller, el mando de control que se vendía como complemento ideal de la máquina. Sin duda, se trata de un brutal revés para la comunidad de jugadores (ejem), muchos de los cuales se estarán enterando ahora de que este cacharro existe.

- ☐ ¡PERO BUENO! ¿Y AHORA QUÉ ME COMPRO PARA NAVIDAD?
- ☐ ¡MENTIRA! SI YA HA SUPERADO A SWITCH EN VENTAS...



KINGDOM HEARTS III POTENCIARÁ A WINNIE THE POOH EN CHINA

5

No es un secreto que Xi Jinping, el presidente de la República Popular China, es un gran fan de Winnie the Pooh. Para el dirigente, es todo un orgullo que muchos de sus compatriotas resalten el gran parecido físico que mantiene con el oso amarillo de Disney, con el que, incluso, ha llegado a posar en multitud de fotografías. Consciente de esta entrañable relación, y con la intención de aumentar su cuota de mercado en el país, Square Enix ha confirmado el lanzamiento de un contenido descargable para *Kingdom Hearts III* enfocado al mercado chino. Bajo un nombre aún por confirmar, este DLC estará disponible, de forma gratuita y en exclusiva, para todos aquéllos que reserven el juego en la filial china de Amazon. Como no podía ser de otra manera, esta historia alternativa, de unas dos horas de duración aproximada, estará ambientada en el universo de Mulan, por lo que se espera que esté repleta de referencias a la cultura china y, por supuesto, de momentos protagonizados por Winnie the Pooh. ¡Ojalá llegue también a Europa!

- [ ] MOLA. OJALÁ HICIERAN LO MISMO CON ALBACETE
- [ ] ESTO SÍ QUE ES UN CUENTO CHINO



Elon Musk negoció con Nintendo para adaptar *Mario Kart* a sus coches. El fundador de Tesla lo veía claro: *Mario Kart* debía estar en las pantallas de sus vehículos. Lamentablemente, en Nintendo no opinaron lo mismo y echaron por tierra el sueño del empresario. ¿Les lanzará un plátano desde su Model S para vengarse?

- [ ] PUES YA NO ME COMPRO UN TESLA
- [ ] HUELE A ACEITE QUEMADO

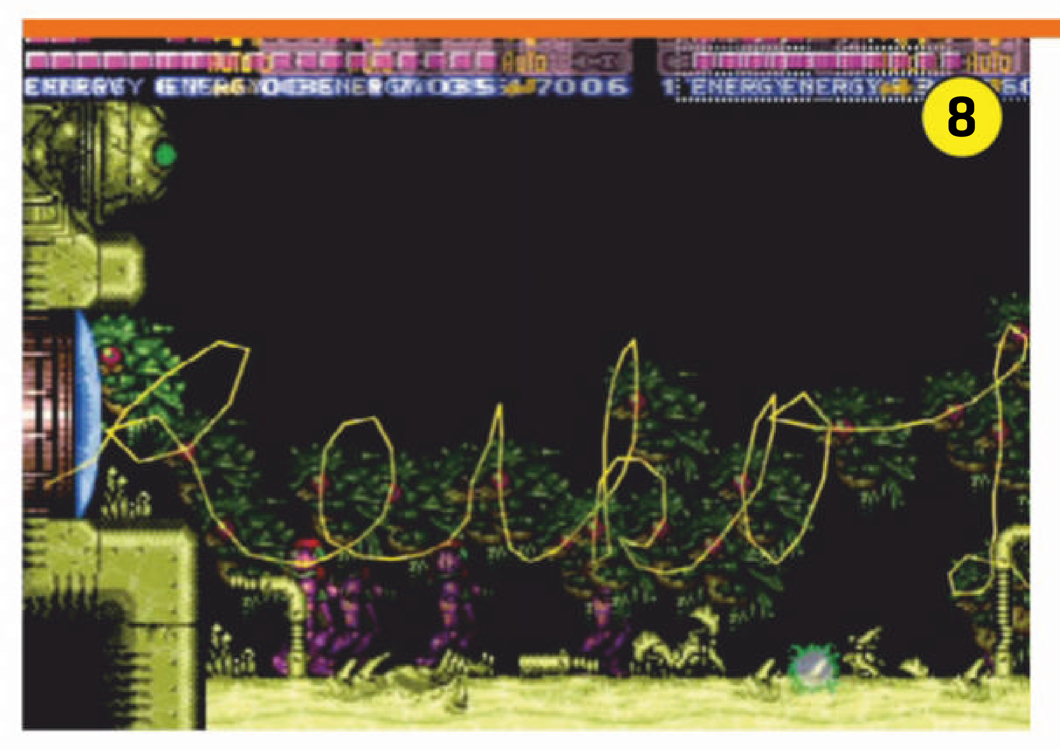


7

PIDEN A BETHESDA QUE HOMENAJEE A UNA ABUELA GAMER

Shirley Curry es una anciana que tiene enamorada a los fans de la saga *The Elder Scrolls*. A sus 82 años, esta atípica youtuber se ha ganado el corazón de la comunidad a base de subir vídeos a su canal jugando a *Skyrim*. ¡Y no hay dragón que se le resista! Sin embargo, y según confesó recientemente, uno de sus mayores temores es pensar que, debido a su edad, no va a llegar con vida al lanzamiento de *The Elder Scrolls VI*. Por supuesto, esta conmovedora confesión ha calado hondo entre sus miles seguidores, quienes no han dudado en iniciar una campaña dirigida a Bethesda. ¿Su petición? Que la compañía incluya un personaje inspirado en Shirley en la próxima entrega de *The Elder Scrolls*. Una historia preciosa, ¿no os parece?

- [ ] DE ANCIANO, QUIERO SER COMO ELLA
- [ ] ¿UNA ABUELA GAMER? CLARO, CLARO...



8

DESCUBREN UN SECRETO OCULTO EN SUPER METROID

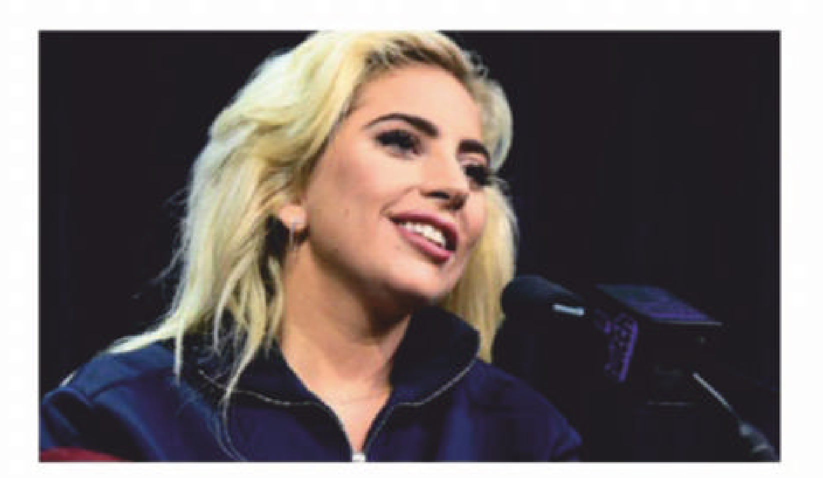
Casi veinticinco años después de su salida, *Super Metroid* de SNES sigue siendo capaz de sorprendernos. El responsable de destapar su secreto más oculto ha sido Yasuhiko Fujii, uno de los programadores del juego, quien escondió un mensaje de amor a su mascota sin que nadie en Nintendo se percatara. Para descubrirlo, hay que fijarse en el baile que se marcan los Evir antes del enfrentamiento de Samus contra Draygon. Si seguimos la trayectoria de la coreografía, comprobamos que traza las palabras "Roibo Love". Pues bien, Roibo era el perro que vivía con Yasuhiko, un precioso akita inu al que, según relata, echó mucho de menos en aquella época debido a las largas jornadas de trabajo. Estamos seguros de que Roibo no tuvo en cuenta las ausencias de su dueño y se quedó encantado con el detallazo.

- ☐ SI ES QUE COMO SE QUIERE A UNA MASCOTA...
- ☐ MIRA QUE SOIS PERROS... ¡NO CUELA!

9

Lady Gaga deja *Bayonetta* y se hace streamer de *Minecraft*. Tras pasarse *Bayonetta* en difícil y jugando con resaca, la estrella de la música parece haberles cogido el gusto a los juegos. Su siguiente proyecto "gamer" ha consistido en abrir su propio canal en Youtube, desde el que transmitirá partidas de *Minecraft* en directo, vídeos de 50 preguntas sobre ella y otros retos "youtubers" clásicos.

- ☐ YO LE VOY A DAR "MIS DIESES" A SUS VÍDEOS
- ☐ SÓLO ME CREO LO DE LA RESACA





10

A LA VENTA LA COLECCIÓN DE ARMAS INSPIRADA EN RED DEAD

Red Dead Redemption II se ha convertido ya en todo un fenómeno mundial. Tanto que hasta la compañía Barking Irons ha creado una línea de ropa inspirada en el título de Rockstar. Pero claro, si queremos convertirnos en una Sadie Adler o en un Arthur Morgan de lo más realistas, no podemos llevar un rifle de proyectiles con ventosa comprado en el bazar oriental de la esquina. Por este motivo, una conocida cadena de distribución armamentística norteamericana ha creado una colección de armas oficiales de *Red Dead Redemption II*. Para los más pequeños de la casa, la selección ofrece látigos, arcos y cuchillos arrojadizos, mientras que los mayores (de catorce) tienen a su disposición, y de forma libre, escopetas de doble cañón, pistolas y revólveres de distintos calibres.

- ☐ ¿SABÉIS SI VENDEN TAMBIÉN ACEITE PARA PONERLAS A PUNTO?
- ☐ Y TE LAS MANDAN A CASA EN DILIGENCIA, ¿NO?

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE JUST CAUSE 4 PARA PS4 Y ONE

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las de "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales de *Just Cause 4*: dos para PlayStation 4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 329

1 Verdadero 2 Verdadero 3 Falso 4 Falso 5 Verdadero 6 Falso 7 Falso 8 Verdadero 9 Verdadero 10 Verdadero

GANADORES de un juego **Hitman 2** (HC 329)

▸ Sergio García (Málaga) ▸ Ángela Estrada (Cádiz) ▸ Victoria Recio (Guadalajara)

LA COMUNIDAD

Un altavoz para vuestros votos y opiniones

MOLA



Que *God of War* se haya llevado el GOTY. Hubiera puesto la mano en el fuego a que sería para *Red Dead Redemption II*. Pero vamos, que, desde aquí, "mis dieses" para todos los ganadores. grimtex

La verdad es que cualquiera de los dos se lo merecía, al igual que el resto de nominados. Pero está claro que, puestos a cabrear a alguien, a ver quién tiene narices a tocárselas al Dios de la Guerra...

Que *PUBG* haya llegado a PS4. Yo lo juego en Xbox One X y el juego se merece ese empujón. ¿Para cuándo el cross-play? Tabelor

Ains, lo que nos gustan estos mensajes de hermanamiento consolero. ¡No cambies nunca, majo!

***Super Smash Bros.* Ultimate. Más allá de ser la entrega definitiva y un gran juego de lucha, es una oda a los videojuegos. Miguel A. Romero**

Si es que la que ha liado Sakurai no tiene nombre. Bueno, en realidad sí: tiene más de 70. ¡Los de unos personajes atemporales e inigualables!

Disfrutar de Mi Switch como si fuera un niño. ¡Pero teniendo 35 "tacos" del ala! Antoñito Coas

Pero si estás hecho un chaval... Mira la "abuela gamer", dándolo todo en *Skyrim* a sus 82 "castañas".

Que *Diablo IV* esté en desarrollo. A la velocidad que trabajan, saldrá para cuando me jubile, por lo que tendré todo el día para jugar. van_basten

Pero, entonces ¿te mola o no te mola? Bueno, lo ponemos aquí porque siempre nos gusta ser positivos.

La pintaza de *The Outer Worlds*, lo nuevo de Obsidian. Que sea de los creadores de *Fallout: New Vegas* es inspirador. Michael Left

Sin duda, y, por lo poco que hemos visto, parece que va ser uno de los grandes de 2019. ¡Muy buen gusto!

El anuncio de *Mortal Kombat 11*. ¡En abril empieza la barra libre de sangre! Jesús Porras.

Mientras llega, te recomendamos calmar tu sed con *Vampyr* o con *Dead Rising 4*. ¡Que no pare la sangría!



Que *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* haya cumplido ya veinte años desde su lanzamiento. Para mí, es la definición de videojuego; el mejor título que he disfrutado en mi vida. PequeñoZombie

Ya ves. Hay que ver lo rápido que pasa el tiempo. Todavía recordamos cuando tocábamos la ocarina esperando a que empezara "Médico de familia" o después de "Al salir de clase". ¡No somos "naide"!

NO MOLA



Que *Kingdom Hearts III* no vaya a estar doblado al castellano y, sobre todo, que haya tardado tantos años en llegar. Me parece una falta de respeto hacia todos los jugadores. José Bravo

A ver, tampoco exageremos. Sólo han pasado doce años desde que salió *Kingdom Hearts II*. Desde que ponen todos los capítulos de las series de golpe en Netflix, nos hemos vuelto de un impaciente...

El remake de *Crash Team Racing*. Para mí, el tiempo de "Mario Karts" y demás ya pasó hace mucho. CPD98

Entonces, de pedir el remake de *Chocobo Racing* ni hablamos, ¿no? Con lo que nos mola la moto de Cloud...

Que Sony haya decidido no acudir al próximo E3. Me ha defraudado tanto que ya paso de PS5. Me compraré Xbox Scarlett. ALIENPS4

Pues nos parece una decisión muy respetable por tu parte. Eso sí, ten en cuenta que, a lo peor, también te toca cambiar de alias en internet.

Que le dierais un 70 a *Castlevania Requiem*, cuando son dos juegazos. A mí no me engañáis, ¡estáis vampirizados! Miguel A. Romero.

Has descubierto el por qué de nuestra palidez y de que nos repita el ajo del gazpacho. Ah, mira detrás de ti...

Que ahora los juegos lleguen a trozos, a través de DLC. Añoro la época de los 16 bits, cuando comprabas todo completo. Daniel Herrera.

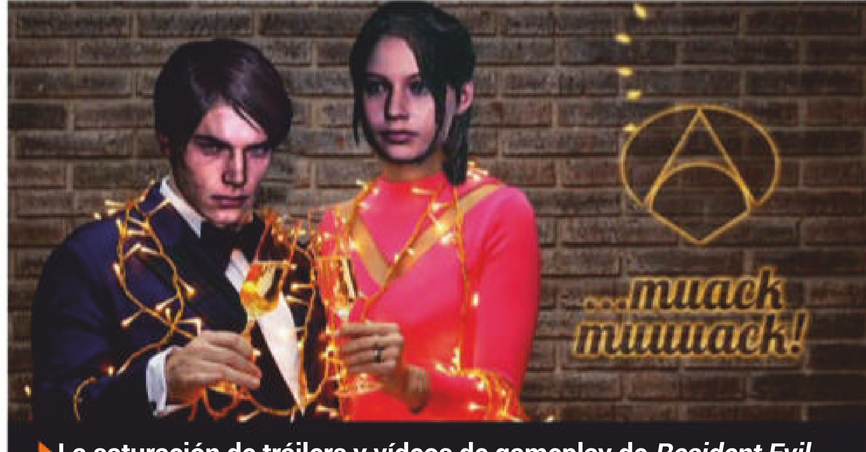
Y no sólo eso. También podías guardar los cartuchos en tu riñonera sin que nadie te mirara mal por la calle.

El baile de "filtraciones" falsas con el diseño de PS5 y Xbox Scarlett. Ya empezamos como siempre. Qué pereza, de verdad. Javier Tin

Pues mira que teníamos preparada una imagen filtrada de Scarlett sacada de Wallapop. Hala, ya no la ponemos, que nos has cortado el rollo.

Los juegos enfocados al multijugador online. Yo odio a la gente, así que prefiero jugar solo. Kevin Esteban

Tampoco es para ponerse así, hombre. Además, piensa que, en un battle royale, puedes cargártelos a todos...



La saturación de tráilers y vídeos de gameplay de *Resident Evil 2*. Poco más y no me hace falta ni comprar el juego. Ya habré visto más de la mitad, por lo menos. Salvador Villasana.

A este paso, Claire y Leon presentan hasta las campanadas. De todos modos, podrías haber hecho como nosotros, que nos saltamos el original de PSX en su día para evitar spoilers del remake.

Por David Alonso @Davealonsoh

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España



16.000 unidades vendió *Battlefield V* en dos semanas, de las cuales 14.000 se corresponden con la versión de PS4 y 2.000, con la de One. El batacazo ha sido mayúsculo y, de hecho, en un movimiento inusual, EA ya lo ofrece en digital al 50% a poseedores de *Battlefield* previos.

99.500 copias acumuló *Pokémon: Let's Go* en dos semanas y media, todo un éxito para Switch. La edición más demandada ha sido la de *Pikachu* (50.000 copias de la versión normal y 15.000 de la de la Poké Ball Plus), frente a la de *Eevee* (28.000 y 6.500, respectivamente).



27.900 unidades sumó *Spyro: Reignited Trilogy* en sus tres primeras semanas. Debido a sus orígenes en PlayStation, el reparto ha sido particularmente desigual entre plataformas (26.000 copias en PS4 y 1.900 en One). Aun siendo un éxito, se ha quedado lejos de las cifras del remake de *Crash Bandicoot*.



2.535 copias vendió *Darksiders III* en su semana de estreno, divididas entre 1.165 para PS4 y 370 para Xbox One. Son cifras muy bajas... pero entraban dentro de lo previsible. Veremos lo que vende a nivel mundial, para garantizar que haya una cuarta entrega.



1.835 unidades sumó *Hitman 2* en sus dos primeras semanas y media, de las cuales 1.670 se corresponden con la versión de PS4 y 165, con la de One. Es otro de los juegos poco mediáticos que han pagado el pato de la saturación prenavideña.



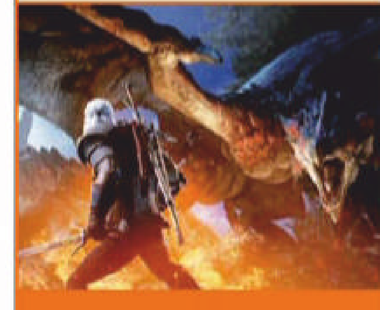
27.700 "cajas" se vendieron de *Fortnite: Lote de criogenización*, repartidas entre 20.000 para PS4, 6.500 para Switch y 1.200 para One. Es una cifra muy llamativa para una edición de un juego free-to-play... que sólo incluye un código, sin disco siquiera.

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**



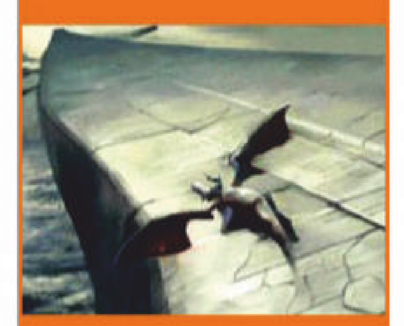
SUBEN



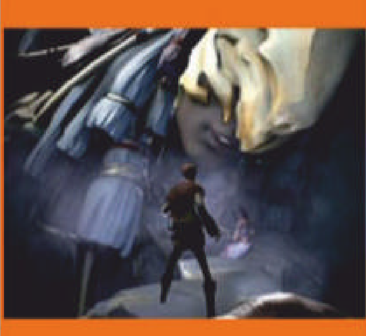
MONSTER HUNTER WORLD contará con una enorme expansión llamada *Iceborn*, que se lanzará en otoño. Antes, a principios de año, habrá una colaboración con CD Projekt para incluir en el juego a Geralt de Rivia.



THQ NORDIC continúa con su intensiva adquisición de licencias clásicas. La última saga en caer en sus redes ha sido *Carmageddon*, aunque, de momento, la compañía no ha desvelado qué planes tiene para ella.



PANZER DRAGOON 1 Y 2, los dos míticos shooters sobre raíles de Saturn, resucitarán en forma de remakes, de la mano del estudio Forever Entertainment. El primero está previsto para "antes del final de 2019".

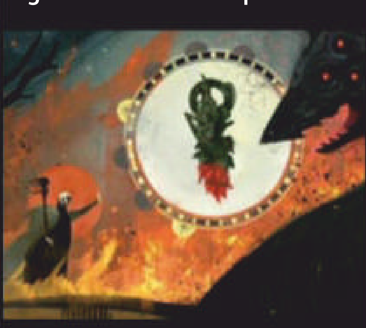


ASHEN Y BELOW, dos de los juegos indies más esperados para Xbox One, que se han puesto a la venta este mes casi sobre la marcha y por sorpresa, cuando el segundo llevaba tiempo en paradero desconocido.

BAJAN



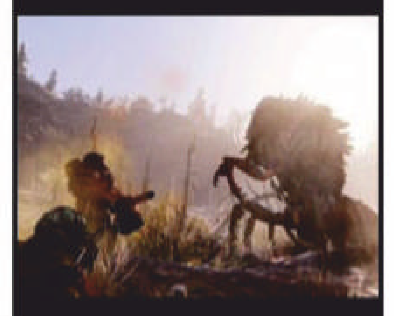
EL REVUELO que se armó al presentarse el primer atisbo de la película de Sonic, con una chocante silueta antropomórfica. Veremos si el salto del erizo a la imagen real acaba en genialidad o en despeño.



DRAGON AGE 4 fue anunciado en los Game Awards, pero, más allá de confirmarse su desarrollo (algo que BioWare ya había dejado caer), no se vio ni un mísero logo. Sólo la frase "The Dread Wolf Rises"...



OVERKILL'S THE WALKING DEAD, que se ha estrellado en su lanzamiento en PC (a PS4 y Xbox One llegará en febrero), hasta el punto de propiciar grandes pérdidas para la editora sueca Starbreeze.



BETHESDA no ha dado una a derechas con *Fallout 76*, que, a la semana de lanzarse, ya se podía adquirir a mitad de precio. Además, ha habido polémica con los materiales de la mochila de la edición limitada.



Yo-Kai Watch 4

LA NUEVA GENERACIÓN DE LOS YO-KAI, EN SWITCH

PLATAFORMAS
Switch

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Level-5

DISTRIBUIDOR
Level-5

LANZAMIENTO
Primavera de 2019 (Japón)

Tras alcanzar el éxito en 3DS, la popular saga de rol y espíritus de Level-5 da el salto a Switch, en una cuarta entrega principal que supondrá una gran evolución tanto gráfica como jugable.

Yo-Kai Watch 3 para 3DS acaba de salir a la venta en Europa (tenéis el análisis en este mismo número de la revista), pero los japoneses ya tienen los ojos puestos en la próxima entrega, que será el debut de la saga en Switch. Será un renacer para *Yo-Kai Watch* en consola, no sólo por las ventajas que brindará la nueva plataforma, sino también porque se centrará en los nuevos personajes de "Yo-Kai Watch: Shadowside", la serie que transcurre treinta años después de las aventuras originales. El juego se ambientará, principalmente, en esa Floridablanca del futuro, que ahora exploraremos más a gusto que nunca, pues el salto de consola permitirá una calidad visual más cercana al anime y unos escenarios mucho más amplios y detallados. Además, el tono general será más oscuro y adulto, en sintonía con "Shadowside", y los diseños de los yokai estarán mayoritariamente extraídos de la mencionada serie. La aventura girará, por supuesto, en torno a la hija de Nate y Katie (conocida en la versión japonesa como Natsume), protagonista principal de "Shadowside".

Encuentro de héroes

Pero *Yo-Kai Watch 4* tampoco se olvidará de la generación original. Para satisfacer a todos los fans, Level-5 integrará en la historia del juego unos misteriosos portales temporales y, a través de uno de ellos, llegará Nate en su versión niño al mundo de "Shadowside", acompañado por los Jibanyan y Whisper de su época. Pero eso no será todo, porque, mediante otro portal, también llegará el protagonista de la nueva película "Yo-kai Watch: Forever Friends", que acaba de estrenarse en los cines japoneses y se ambienta en el pasado (años 60 del siglo XX). Además, habrá otro portal de lo más enigmático y, cuando nuestros protagonistas consigan abrirlo, les llevará a un mundo aún desconocido.

Jugablemente, las batallas estarán renovadas por completo, pues, esta vez, nos enfrentaremos a los enemigos cuerpo a cuerpo y en tiempo real. En los primeros vídeos y demos, hemos visto cómo hasta tres yo-kai controlados por la CPU asisten al jugador, que controla a un personaje humano para atacar, aunque también puede tomar prestados los poderes de un yokai y transformarse en él. ■

SERÁ EL ENCUENTRO ENTRE LOS PROTAGONISTAS DE LA SERIE ORIGINAL, DE SHADOWSIDE Y DE LA NUEVA PELÍCULA



1 Controlaremos directamente a personajes humanos, y uno de nuestros ataques más recurrentes consistirá en lanzar rayos a través del Yo-Kai Watch. Completarán nuestro equipo tres yo-kai controlados por la CPU, que nos acompañarán y atacarán a los enemigos por su cuenta.

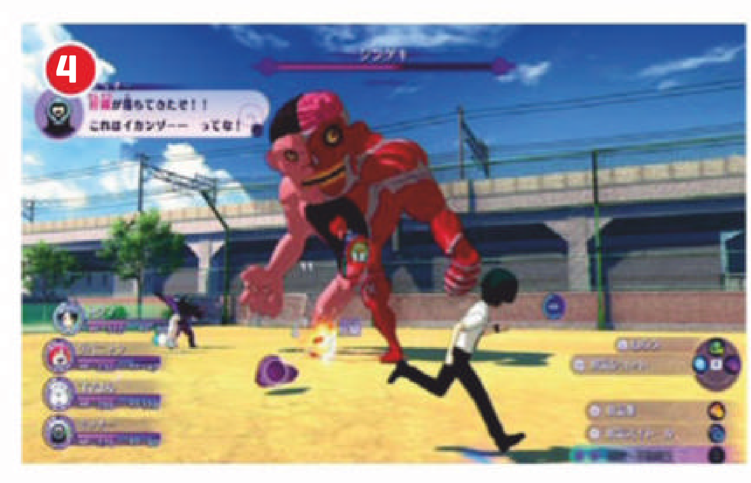
2 Nate perdió sus poderes para interactuar con los yo-kai al hacerse adulto, pero una versión suya de cuando era niño viajará en el tiempo para unirse a la aventura.

3 La hija de Nate se quedará perpleja cuando vea aparecer a su padre en forma de niño.

4 Éste es el primer gran enemigo que ha sido revelado, y los asistentes al pasado Tokyo Game Show pudieron enfrentarse a él en una demo que mostró el giro de la saga hacia la acción directa en tiempo real.

5 Estos misteriosos portales serán uno de los elementos más importantes de *Yo-Kai Watch 4* y, gracias a ellos, nuestros protagonistas se encontrarán en la misma época y lugar.

6 Los personajes humanos tendrán el poder de invocar a yo-kai especiales en plena batalla, y de transformarse temporalmente en ellos para provocar más daño al enemigo con sus capacidades y movimientos.


4


5


6

YO-KAI WATCH: SHADOWSIDE, EL NUEVO ANIME

Hace un año, la película "Yo-kai Watch Shadowside: Oni-ō no Fukkatsu" ("El Retorno del Rey Oni"), ambientada treinta años después de las aventuras originales, presentó esta segunda generación de *Yo-Kai Watch*. Estaba protagonizada por la hija de Nate y Katie, conocida en Japón como Natsume. Y, en abril de este año, comenzó a emitirse en las televisiones japonesas la serie de "Shadowside", en la que Natsume y sus amigos investigan sucesos relacionados con los yo-kai. Esta nueva encarnación de *Yo-Kai Watch* destaca por unas tramas más maduras y elaboradas, y por un enfoque más oscuro y adulto, que busca atraer a una audiencia más amplia.





unidades vendidas de Pokémon: Let's Go (Switch) en Japón en sus tres primeras semanas, contando ambas ediciones (Eevee y Pikachu)





Project Babel, lo nuevo de uno de los guionistas habituales de Final Fantasy

La compañía japonesa Colopl prepara *Project Babel* para iOS y Android, un nuevo juego de rol que contará con guión original de Kazushige Nojima, conocido por su trabajo en juegos como *Final Fantasy VII, VIII, X* y *XV*, y *Kingdom Hearts I* y *II*, entre muchos otros. Además, tendrá banda sonora de Hitoshi Sakimoto (*FFXII*).



Samurai Warriors 4 DX, de camino a PS4 y Switch

El próximo 14 de marzo, saldrá en Japón esta nueva "edición completa" de *Samurai Warriors 4*, tanto para PS4 como para Switch, que traerá integrados los más de 150 contenidos que en su día salieron como DLC. Aún no está confirmado si llegará a Occidente.



Jóker, de Persona 5, luchará en Smash Bros Ultimate

El protagonista del J-RPG de Atlus será el primer personaje que se una a *Super Smash Bros Ultimate* como DLC de pago (tendrá también su propio escenario). Eso ha hecho que se esté especulando ya con una conversión para Switch de ese juegazo, por ahora exclusivo de PS4 y PS3.



Fire Emblem Expo, un evento especial en mayo

El próximo 4 de mayo, se celebrará un evento muy especial en Tokio, en el que el plato fuerte será un concierto con canciones de toda la saga *Fire Emblem*. Asimismo, habrá una actuación que presentará una historia original ambientada en el universo de *Path of Radiance* y *Radiant Dawn*, y una exposición de arte de *Thracia 776* (SNES).



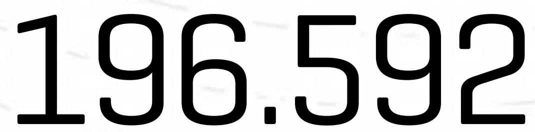
JP Games, la nueva compañía del director de Final Fantasy XV

Tras dejar su puesto como líder del estudio Luminous Productions de Square Enix, Hajime Tabata, director de *Final Fantasy XV*, acaba de fundar su propia compañía, JP Games, aún sin proyectos anunciados. Por su parte, Takeshi Aramaki, programador jefe de *FFXV*, ha tomado las riendas de Luminous Productions.



War of the Visions: Final Fantasy Brave Exvius, un nuevo juego de rol táctico

Square Enix ha anunciado este nuevo juego de rol táctico para iOS y Android, que presentará una jugabilidad inspirada por *Final Fantasy Tactics*. Estará disponible en 2019 y será un spin-off de *Final Fantasy Brave Exvius*, otro free-to-play que salió en móviles hace unos años.



unidades vendidas de Red Dead Redemption II para PS4 en sus tres primeras semanas en Japón



Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

Sora, Goofy y Donald volverán a empuñar las armas para plantar cara a la Organización XIII y a los sincorazón en mundos inpirados en "Toy Story", "Piratas del Caribe", "Frozen", "Enredados"...

Cuando al fin llega la magia

La fórmula rolera de Square Enix y el universo Disney unirán fuerzas una última vez en uno de los juegos más esperados no ya de esta generación, sino de la historia.

■ PS4 - XBOX ONE ■ 29 DE ENERO ■ SQUARE ENIX ■ ROL

Disney es protagonista todos los años en el ámbito del entretenimiento, pero, en 2019, lo va a ser más que nunca, con "Star Wars: Episodio IX", sus películas de Marvel, sus películas de animación, el salto de muchos clásicos a imagen real... y uno de los juegos más anhelados de la historia: *Kingdom Hearts III.*

La saga no ha parado quieta, merced a múltiples entregas portátiles y para móviles, o a recopilatorios que han servido para añadir pequeños capítulos adicionales, pero lo cierto es que llevamos desde 2006, cuando se lanzó en PS2 la segunda entrega numerada, soñando con una nueva superproducción que explotara la capacidad técnica de un hardware moderno. Hubo que esperar hasta el E3 2013 para que se confirmara tal proyecto... y otros cinco años y medio para poder echarle el guante. El desarrollo no ha sido nada fácil, pues Tetsuya Nomura, su director, estaba también enfrascado en *Final Fantasy Versus XIII*, hasta que dicho proyecto mutó en *Final Fantasy XV* y él se hizo a un lado para poder centrarse en esta secuela. No sólo eso: de primeras, se apostó por Luminous Engine, el motor propio de Square Enix, pero, ante los quebraderos de cabeza que daba, se decidió cambiar al polivalente Unreal Engine 4 de Epic Games. Por suerte, todo eso ya es historia: el desarrollo está ya finiquitado. Seguramente Square Enix lo podría haber lanzado ya, pero ha preferido curarse en salud ante la saturación navideña y será el 29 de enero cuando los usuarios de PS4 y Xbox One puedan disfrutar de un RPG llamado a ser un techo generacional.

¿Por dónde íbamos?

Kingdom Hearts es una de esas pocas sagas que aún apuestan hoy en día por la continuidad argumental entre entregas. Eso es algo que siempre aplaudimos, aunque, en este caso, ha habido tantas entregas "menores" que la historia se ha vuelto un galimatías, con decenas de personajes involucrados. Aunque Square Enix le ha facilitado las cosas a cualquiera mínimamente interesado en la saga sacando varios recopilatorios, lo cierto es que puede ser pesado pasar revista a una decena de juegos largos, no todos los cuales han envejecido bien. Por eso, se agradece que vaya a haber un resumen de los acontecimientos previos, algo que resulta imprescindible, por ejemplo, para los usuarios de Xbox que no conozcan la serie (ésta »



Una saga de autor

Tetsuya Nomura, padre de la saga, tiene probablemente el sello artístico más identificable de la industria de los videojuegos actual (con permiso de Yoji Shinkawa, director de arte de *Metal Gear*). Basta con ver sus diseños de personajes o sus dibujos para saber que un juego lleva su rúbrica, como la mayoría de *Final Fantasy* modernos (*VII-VIII-X-XIII-XV*) o *The World Ends with You*. Sin embargo, su obra más personal es la saga *Kingdom Hearts*, en la que ha ejercido también como director "absoluto" e ilustrador de las preciosas carátulas.

Sora, Donald y Goofy aspiran a alcanzar el Olimpo del RPG con un juego que será como ver muchas películas de Disney en una sola.

Invocando la magia de Disney

La impronta de Disney será constante. Habrá multitud de personajes que, aunque no cuenten con mundos ambientados en sus películas, darán el salto a la pequeña pantalla en forma de invocaciones y minijuegos. Por ahora, están confirmados Ariel ("La Sirenita"), Remy ("Ratatouille") y Ralph ("Rompe Ralph"). La primera es ya una vieja conocida de *Kingdom Hearts*, pero no así los otros dos, que tendrán un debut muy fiel al cine: la rata hará gala de sus dotes de titiritero culinario, mientras que el fortachón arrasará con todo.



es la primera entrega que se lanzará en una consola de Microsoft) o, simplemente, para los fans más jóvenes de la factoría Disney.

Sea como fuere, *Kingdom Hearts III* se enmarcará en medio de la tentativa del Maestro Xenahort y la Organización XIII de causar una guerra por la Llave espada y forjar su versión definitiva, para la que necesitan corazones puros. Así, Sora, Goofy y Donald irán en busca de los siete guardianes de la luz, en tanto que el Rey Mickey y Riku irán en pos de anteriores poseedores del arma. Veremos qué papel juegan Kairi, Roxas, Aqua y tantos otros personajes... Square Enix habla de la "batalla definitiva por la luz y la vida", por lo que, a priori, será el punto final a la historia.

Cada mundo... es un mundo

Por encima de todo, la seña de identidad de *Kingdom Hearts* es su ambientación en mundos de Disney, y esta entrega supondrá un pequeño cambio de tercio respecto a las anteriores, en la medida en que se centrará, fundamentalmente, en filmes modernos y de animación por ordenador, como "Frozen", "Enredados", "Big Hero 6", "Monstruos S.A." o "Piratas del Caribe", si bien también mirará a algunos de los años 90, como "Toy Story" y "Hércules".

El diseño de niveles mantendrá la línea habitual de la saga, pero cada mundo presentará un mayor tamaño, tanto a lo ancho como a lo alto, para dar más sensación de pequeño mundo abierto. En ese sentido, no habrá tiempos de carga entre las secciones aledañas, como por ejemplo, la habitación de Andy y el jardín, en el mundo juguetero de "Toy Story". Además, podremos correr con libertad por las paredes, en vertical o en horizontal, para llegar a zonas recónditas.

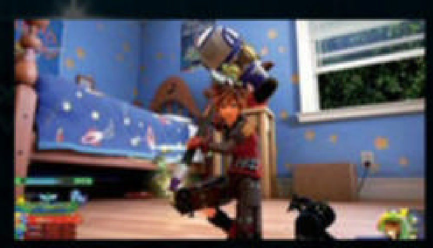
Lo mejor de todo es que, dentro del marco argumental del juego, como si de una matrioska se tratara, cada mundo estará plagado de referencias a los acontecimientos de su correspondiente película. En el de "Piratas del Caribe", por ejemplo, veremos cómo Davy Jones y el Holandés Errante atosigan a Jack Sparrow y la tripulación de

■ Tetsuya Nomura ya ha anticipado que habrá otros personajes jugables aparte de Sora. Es previsible que, al menos, uno de ellos sea Riku, quien, acompañado del Rey Mickey, irá en busca de antiguos portadores de la Llave espada.

Todos los mundos presentarán mayor tamaño, a lo ancho y también a lo alto

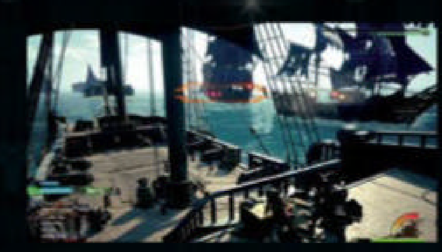
Un joven con recursos

El componente de acción será más variado que nunca, gracias a la presencia de múltiples herramientas.



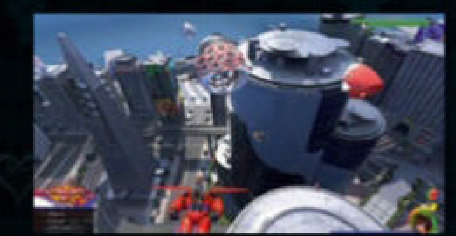
TRANSFORMACIONES DE LA LLAVE ESPADA

Lejos de ser una simple espada, el arma principal se podrá convertir en un martillo, dos pistolas, dos yoyós, un guantelete, una garra, un taladro...



VEHÍCULOS DE BATALLA

La Perla Negra, el barco de "Piratas del Caribe", dará mucho juego como navío de guerra. En la juguetería de "Toy Story", podremos montar en un robot y pilotarlo en primera persona.



LOCOMOCIÓN

Baymax, el robot de "Big Hero 6", nos permitirá ver la ciudad de San Fransokyo a vista de pájaro. Asimismo, en el mundo de "Toy Story", se podrá cabalgar sobre el mítico cohete.



GADGETS TEMÁTICOS

Cada mundo se prestará a diversas soluciones. En el de "Frozen", podremos patinar sobre hielo o echar un escudo al suelo y deslizarnos sobre él, como si de bobsleigh se tratara.



ATRACCIONES DE FERIA

Entre los ataques especiales, habrá una montaña rusa con mecánicas de shooter, un barco pirata donde pulsar botones, un tiovivo o una embarcación digna de un parque acuático.

Las siete maravillas del mundo

Esperamos que Square Enix se haya guardado ases en la manga (soñamos con ver algún mundo de Marvel o de Star Wars, las dos adquisiciones más recientes de Disney), pero lo cierto es que ha revelado ya siete mundos, que se unirán al habitual entorno complementario del Bosque de los 100 Acres.



TOY STORY

Pixar es una parte esencial de Disney desde hace más de dos décadas, pero ésta será la primera vez que veamos mundos suyos en *Kingdom Hearts*. En el de "Toy Story", los protagonistas adoptarán una apariencia de figuritas de acción cuadriculadas y veremos a todos los muñecos y peluches de Andy... aunque a algunos habrá que rescatarlos. Como es lógico, Woody y Buzz Lightyear serán los que más cámara chupen, y visitaremos la habitación de Andy, el jardín o la juguetería.

HÉRCULES

El Olimpo ya se dejó ver antaño, pero aquí lucirá mejor que nunca, a priori con Sora trajeado para la ocasión (no así Goofy y Donald). Entre sus personajes, estarán Hércules, Phil, Megara, Zeus, Pegaso o Hades, que volverá a ser uno de los villanos de la vertiente Disney, junto a Maléfica y Pete. En él, nos enfrentaremos a los titanes y, como curiosidad, es el único mundo confirmado que se basa en una película que aún usaba, aunque fuera parcialmente, la animación a mano.

MONSTRUOS S.A.

No sólo es otra película de Pixar que tendrá presencia en el juego, sino que lo hará a lo grande. No en vano, Sora, Goofy y Donald tendrán una apariencia totalmente diferente a la habitual, pues se convertirán en criaturas de colores capaces de asustar hasta al niño más pintado. En el mundo de Monstruópolis, el peludo Sulley y el unicejo Mike se convertirán en nuestros mejores aliados, pero también interactuaremos activamente con Boo, la niña pequeña de la película.

» la Perla Negra. Además, cada mundo tendrá unas características jugables muy marcadas.

Para viajar entre los distintos entornos, tendremos que pilotar de nuevo la nave Gumi por el espacio. Otros minijuegos nos llevarán a un huerto, una cocina o una consola donde podremos disfrutar de veinte juegos con estética de Game & Watch y que homenajearán a clásicos de Disney.

Por su parte, los combates ofrecerán más posibilidades que nunca, merced a las distintas transformaciones de la Llave espada, que permitirán luchar de distintas formas, y a los vehículos y gadgets, que variarán entre cada mundo y que nos llevarán por tierra, mar y aire. Asimismo, los aliados temporales darán mucho juego con sus respectivas habilidades, como Woody, Buzz, Hércules, Rapunzel, Flynn, Jack Sparrow...

Hasta el infinito y más allá

Los anteriores *Kingdom Hearts* se veían muy bien, pero ésta será la primera vez que, de verdad, se pueda competir audiovisualmente con el cine. Por momentos, será difícil distinguir el juego de las películas, y las escenas de vídeo entroncarán a la perfección con la jugabilidad, sin la necesidad de usar ya CG. Por si fuera poco, Sora, Goofy y Donald aparecerán pertrechados con diseños sorprendentes en muchos de los mundos, como el de "Monstruos S.A." y el de "Piratas del Caribe". La apariencia de todo será sublime, e irá de la mano de una gran dirección artística, una iluminación de altos vuelos o espectaculares efectos de partículas para los combates. La única duda es si se habrán resuelto los problemas de cámara.

En la parcela sonora, volveremos a disfrutar de las maravillosas partituras de Yoko Shimomura y de la voz de Hikaru Utada en algunos temas cantados, así como de las melodías más famosas de cada película. Esta vez, no tendremos doblaje al castellano (sólo subtítulos), pero las voces inglesas serán, en buena medida, las mismas del cine.

Ni Rey, ni Capitana Marvel, ni Aladdin, ni Simba... Las grandes estrellas de Disney en 2019 serán Sora, Goofy, Donald y comp añía. Al tiempo... ■

Será difícil distinguir el juego de las películas de Disney en las que se basa



PIRATAS DEL CARIBE

El Caribe y Port Royal ya estuvieron presentes en *Kingdom Hearts II*, pero aquí tendrán una apariencia fotorrealista, con Sora, Goofy y Donald ataviados como verdaderos piratas. Veremos a Jack Sparrow, Will Turner, Barbosa, Elizabeth, Gibbs, Kalypso... y también a villanos como Davy Jones y el Kraken.

ENREDADOS

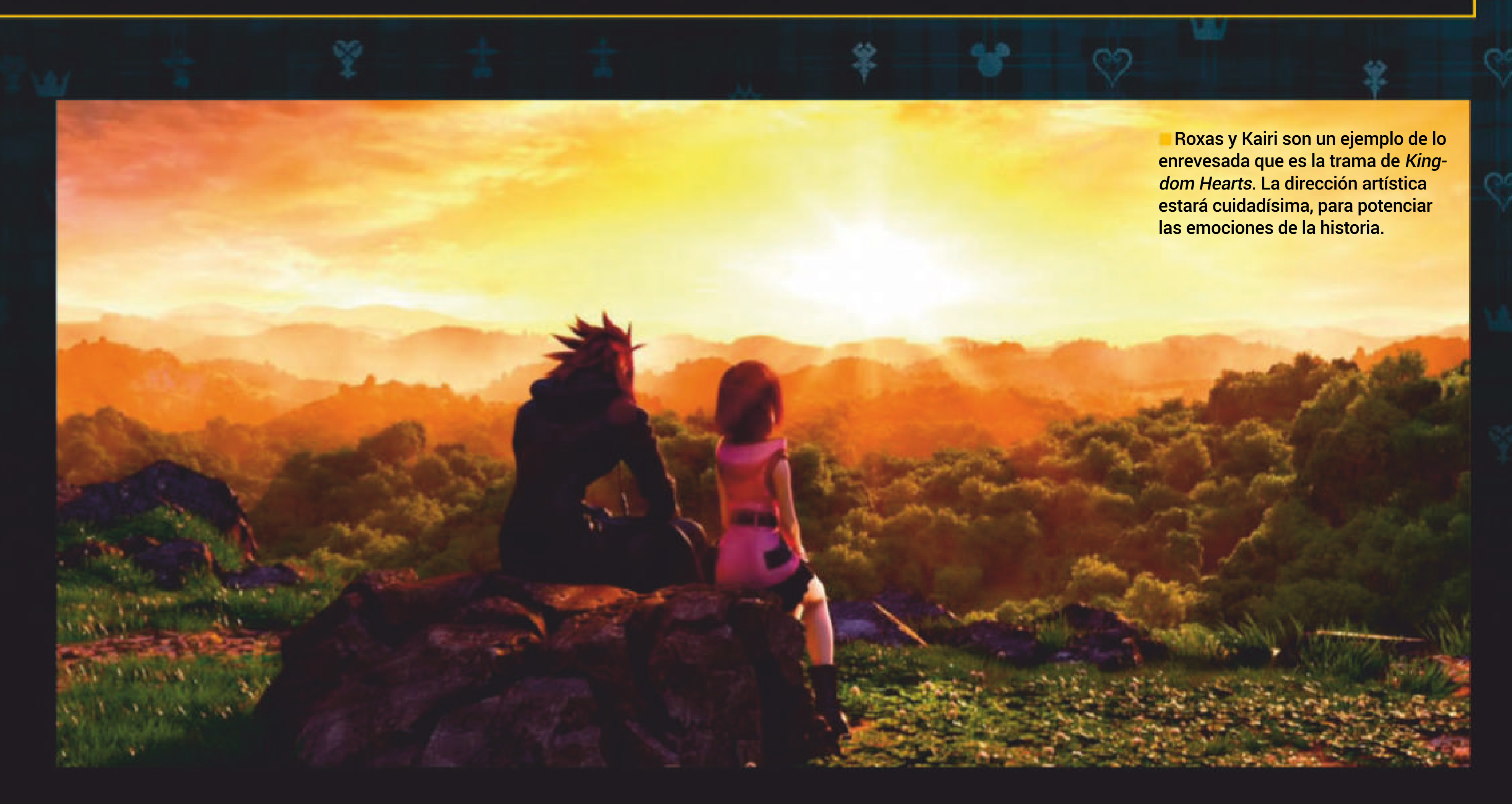
El reino de Corona fue el primero en anunciarse, allá por 2013, y promete dar mucho juego. Como en la película, Rapunzel abandonará, con ayuda del bandido Flynn Rider, la misteriosa torre en la que fue confinada, de modo que Sora, Goofy y Donald se les unirán. El kilométrico pelo de la joven será muy útil en los combates y en el plataformeo.

FROZEN

Uno de los mayores hitos recientes de Disney no podía faltar a la cita. El trío protagonista se adentrará en las gélidas tierras del reino de Arendelle, donde tendrá que ganarse la confianza de Elsa, Anna, Olaf o Kristoff. Suponemos que la queridísima y oscarizada tonadilla de "Let It Go" tendrá una presencia muy destacada en la aventura.

BIG HERO 6

La ambientación tecnológica y de superhéroes de esta película dará pie a mecánicas muy particulares. La ciudad de San Fransokyo será el marco donde trabaremos amistad con Hiro Hamada, Honey Lemon, Go Go Tomago, Wasabi o Baymax. Este último copará mucho del protagonismo, al ser una montura para un Sora que lucirá un visor.



Roxas y Kairi son un ejemplo de lo enrevesada que es la trama de *Kingdom Hearts*. La dirección artística estará cuidadísima, para potenciar las emociones de la historia.

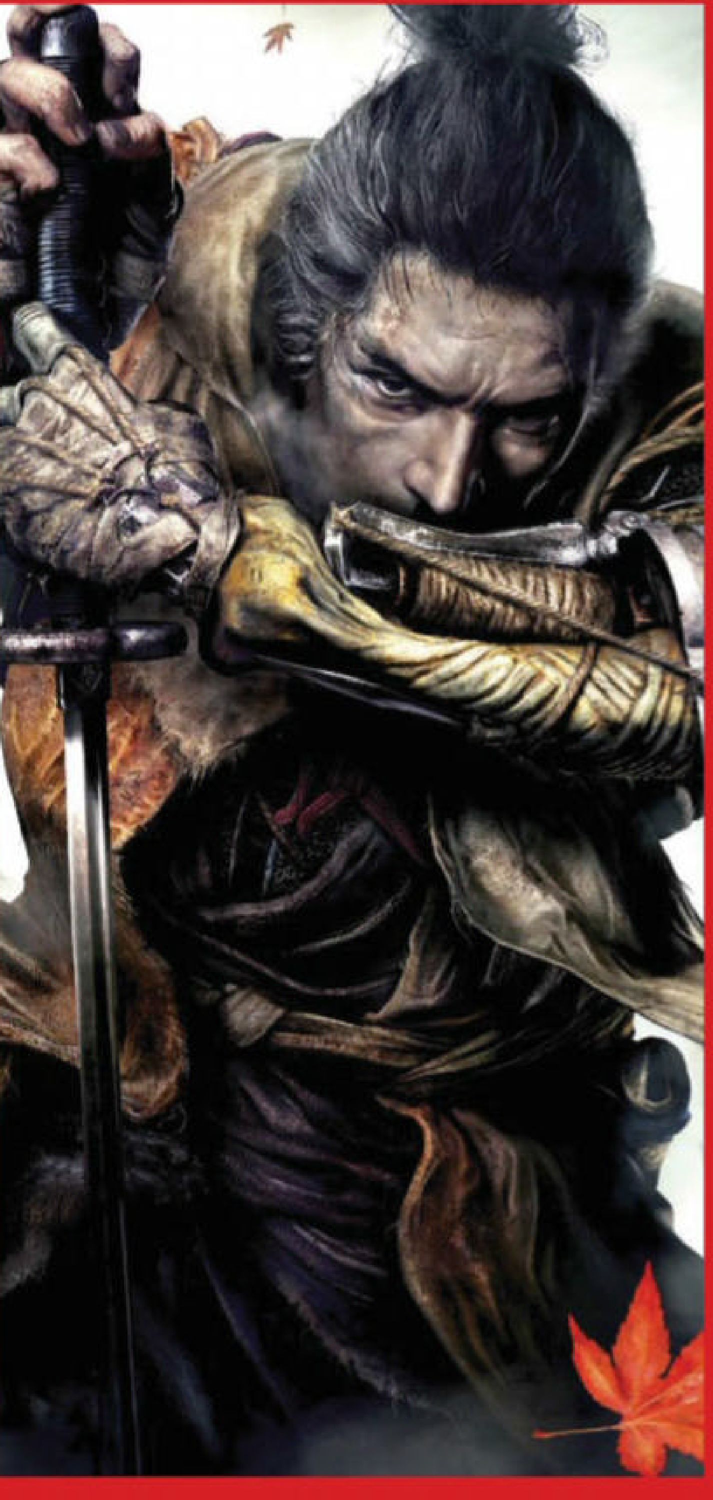
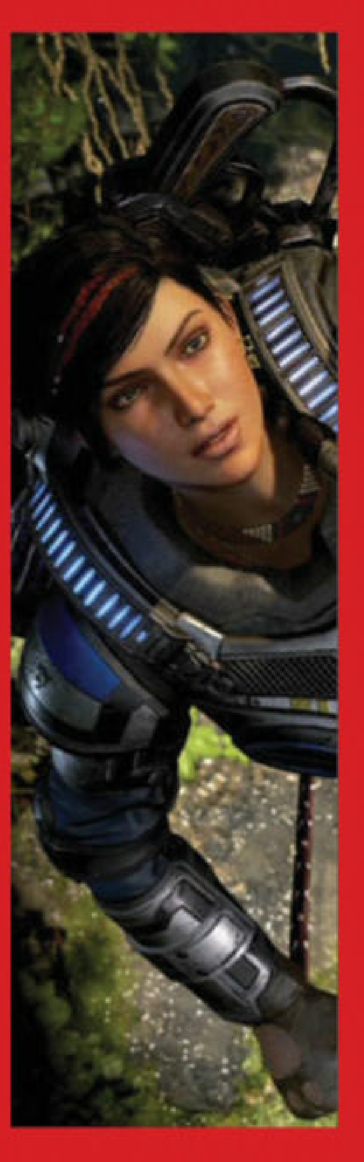
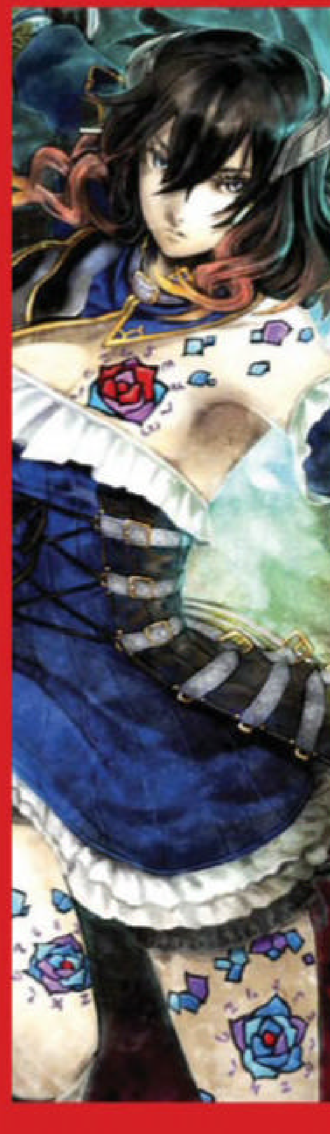


Por Rafael Aznar
@Rafaikkonen

UN 2019




El que promete ser el último año grande de PS4 y Xbox One (no así de la aún joven Switch) nos va a dar una alegría tras otra. Para que no se os escape nada de este maduro momento de la generación, hemos recopilado 100 juegos a los que no hay que perder la pista ni un instante

DE JUEGAZOS

ANTHEM

1

■ PS4 - ONE - PC ■ 22 DE FEBRERO ■ BIOWARE (EA) ■ SHOOTER

Tras trabajar el género rolero como pocos, BioWare desatará la acción en este shooter multijugador. El estudio canadiense ya trabajó los disparos en la saga *Mass Effect*, y aquí les dará una nueva dimensión, abrazando un planteamiento cooperativo para cuatro personas y de mundo abierto que recordará mucho al de *Destiny*, pero en tercera persona, con mayor verticalidad y con un peso mucho mayor de la narrativa. Para que no se difumine en medio de la vorágine de tiros, este último elemento se trabajará, sobre todo, en el entorno que servirá de base.

Anthem nos trasladará a un mundo abandonado a su suerte por los dioses, pero en el que reside el Himno, un poderoso dispositivo que una raza ancestral quiere convertir en una poderosa arma. Nuestro cometido será pararle los pies, para lo cual encarnaremos a un librancero, un soldado con un exotraje (llamado alabarda) que permitirá propulsarse por los cielos o por las profundidades marinas con libertad. Habrá cuatro tipos de armaduras, que potenciarán unas habilidades u otras, como el uso de armas pesadas o la velocidad, y habrá mejoras de corte rolero. En cualquier caso, todas asegurarán una gran potencia de fuego para acribillar a los numerosos enemigos que nos saldrán al paso, en especial los gigantescos jefes. Como ya es habitual en EA, la idea es que el juego tenga un largo recorrido de actualizaciones.

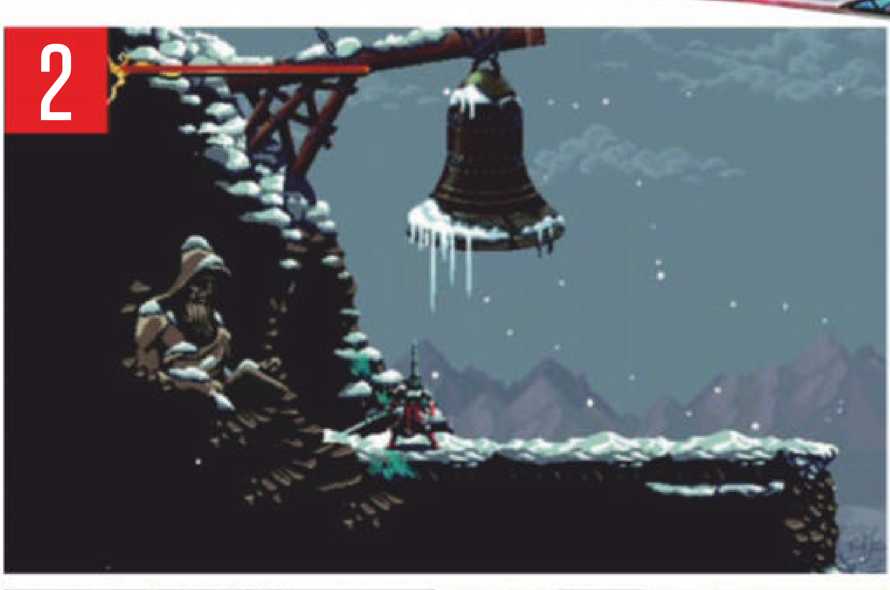






■ *Anthem* tendrá dos dimensiones. En la base, se potenciará la narrativa, pero, cuando estemos en el mundo, la idea es que soltemos adrenalina junto a tres compañeros.

2







BLASPHEMOUS

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 2019 ■ THE GAME KITCHEN ■ AVENTURA

De todos los juegos indies españoles que hay en camino, éste del estudio sevillano The Game Kitchen, nacido de una exitosa campaña de Kickstarter (recaudó 333.000 dólares), es quizá el más prometedor. Basta con ver su planteamiento, que combina preceptos de *Castlevania*, *Ghosts 'n Goblins* o *Dark Souls* con el folclore andaluz, como la imaginería de la Semana Santa o la arquitectura barroca. Tanto es así que el protagonista será un penitente que, ataviado con un capirote, deberá avanzar combatiendo, espada en mano, por escenarios no lineales que estarán plagados de peligros y referencias religiosas que, lejos de ser una mofa o una crítica, pretenden ser un homenaje cultural, sellado con un bellísimo pixel art.

3



CATHERINE: FULL BODY

■ PS4 - PS VITA ■ 2019 ■ STUDIO ZERO (ATLUS) ■ PUZLES

Lanzada en 2012 para PS3 y Xbox 360, esta picante aventura de Atlus volverá con una reedición que será mucho más que una remasterización, ya que convertirá lo que antes era un triángulo amoroso en un cuadrado amoroso. Vincent Brooks ya no sólo tendrá que tratar con Catherine y Katherine, sino también con Rin, una chica de pelo rosado que tocará el piano en un bar y que, aparentemente, será más inocente que las otras dos. De nuevo, la historia estará contada con espectaculares secuencias de animación, mientras que la jugabilidad volverá a tirar de puzles de "escalada" plagados de trampas (habrá muchos nuevos). En Japón, sale el 14 de febrero, día de San Valentín, pero aquí aún no tenemos fecha concreta.

4

BLOODSTAINED RITUAL OF THE NIGHT

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 2019 ■ ARTPLAY / DICO (505 GAMES) ■ AVENTURA

Financiado en Kickstarter en 2015 con 5,5 millones de dólares, la de este sucesor espiritual de *Castlevania* (no en vano, está comandado por Koji Igarashi, exlíder de la saga de Konami) parece la historia de nunca acabar. No ha parado de acumular retrasos desde 2017 y, por el camino, se han cancelado las versiones de Wii U y PS Vita, pero confiamos en que, esta vez, vaya la vencida. La protagonista será Miriam, una huérfana marcada por una maldición que le cristaliza la piel, quien deberá enfrentarse a unos alquimistas que buscan llenar de demonios la Inglaterra del siglo XVIII. El planteamiento será el de un metroidvania, por lo que primarán la exploración de escenarios góticos en 2D (no faltará el castillo de rigor) y los combates frente a todo tipo de criaturas del averno, con una cuidada dirección artística y una banda sonora que correrá a cargo de Michiru Yamane, otra veterana de *Castlevania*, e Ippo Yamada (*Mega Man*).

■ La demo que pudieron probar los mecenas del proyecto hace unos meses recibió bastantes críticas y seguramente influyera en el enésimo retraso.

5







GENERATION ZERO

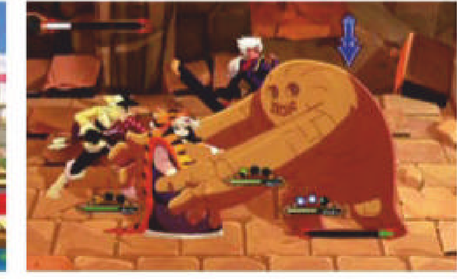
■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ AVALANCHE STUDIOS (THQ NORDIC) ■ ACCIÓN

Los suecos de Avalanche Studios están desatados y, después del reciente *Just Cause 4* (y del ya cercano *Rage 2*), nos traerán otro juego de acción que, casualmente, estará ambientado en una mutada versión ochentera de Suecia. En su origen, era un proyecto pequeño pensado para lanzarse sólo en digital, pero, gracias a un acuerdo con THQ Nordic, saldrá también en físico. El juego se apoyará en una perspectiva subjetiva y se ambientará en paisajes naturales abiertos que han sido invadidos por máquinas, de modo que deberemos formar equipo online con otras tres personas para convertirlas en chatarra, con la peculiaridad de que el daño será permanente: si logran escapar, seguirán igual cuando nos volvamos a topar con ellas.

6







INDIVISIBLE

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 2019 ■ LAB ZERO GAMES (505 GAMES) ■ ROL

Este RPG de tintes plataformeros promete ser uno de los grandes indies de 2019, merced a su desarrollo bidimensional y a unos gráficos hechos a mano e inspirados por diversas mitologías que nos dejarán embelesados. La protagonista será Ajna, una joven que verá despertar un poder en su interior después de que su pueblo sea atacado por fuerzas misteriosas. Emprenderemos, así, un viaje por un mundo de fantasía donde se combinarán la narrativa, los saltos y unos combates que mezclarán turnos y tiempo real para encajar una de las mecánicas vitales del juego: la capacidad de la heroína para "absorber" a otras personas e invocarlas para que luchen a su lado, asociándolas a los cuatro botones principales del mando.

7

CONTROL

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ REMEDY ENTERTAINMENT (505 GAMES) ■ AVENTURA

Tras años trabajando codo con codo con Microsoft, el próximo juego de Remedy Entertainment volverá a ser multiplataforma. Por mucho que el estudio finlandés lo niegue, son evidentes las similitudes con su anterior obra, *Quantum Break*, tanto por estética y ambientación como por mecánicas, lo cual no es un mal punto de partida, aunque no sea nada rupturista. *Control* será un thriller de ciencia ficción en el que no faltarán las conspiraciones gubernamentales y que estará protagonizado por una mujer llamada Jesse Faden, que tendrá poderes sobrenaturales con los que, por ejemplo, podrá levantar el suelo y emplearlo de escudo. También habrá alteraciones en el espacio-tiempo y cambios gravitatorios, dos de las especialidades del estudio.

8

DAYS GONE

■ PS4 ■ 26 DE ABRIL ■ BEND STUDIO (SONY) ■ AVENTURA

Sony tiene aún un puñado de exclusivas para PS4, pero la única que tiene día concreto fijado es ésta de Bend Studio, que debutará a lo grande en la consola (cinco años y medio después de su nacimiento, ahí es nada), con una nueva IP de mundo abierto que seguirá los postulados de universos de zombis tan mediáticos como "The Walking Dead" y "Guerra Mundial Z". El juego se ambientará en el noroeste de Estados Unidos, después de una pandemia que ha diezmado el mundo entero, transformando en freakers, unas fieras criaturas, a millones de personas. Será, por tanto, una aventura de supervivencia, y nosotros encarnaremos a Deacon St. John, un motero taciturno que vive al margen de la ley, fuera de los campamentos donde los civiles resisten frente a los infectados y los saqueadores.

El juego, que combinará exploración, acción y sigilo, tendrá dos elementos centrales. Por un lado, los zombis se moverán en multitudinarias hordas de hasta 500 individuos, por lo que será aconsejable andarse siempre con pies de plomo. Por otro lado, contaremos con una moto que nos servirá para desplazarnos por el inmenso mundo abierto, y que deberemos alimentar con gasolina, para que no nos deje tirados. Asimismo, habrá elementos roleros, como tres árboles de habilidades, que permitirán mejorar progresivamente el combate a distancia, el cuerpo a cuerpo y las dotes de supervivencia. A priori, la aventura durará treinta horas y contará con más de un desenlace.





■ La moto será casi como un personaje más. Habrá que echarle gasolina, cuidar del motor y recordar dónde la dejamos aparcada, pues no reaparecerá por arte de magia.

9

DEVIL MAY CRY 5

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 8 DE MARZO ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

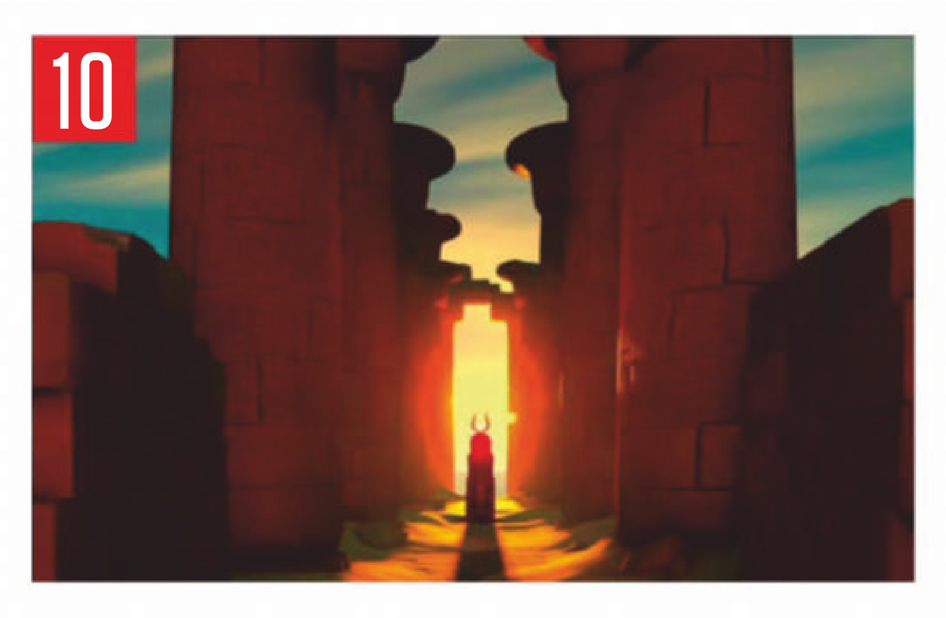
El patriarca del hack and slash volverá a lo grande de la mano de los estudios internos de Capcom, con el veterano Hideaki Itsuno como líder del proyecto y el uso del potente motor RE. El juego se ambientará en Red Grave City, después de que brote del subsuelo un árbol demoniaco cuyas raíces están chupando la sangre a la gente. Encarnando a los familiares Nero y Dante, así como al debutante V, tendremos que pacificar el lugar.

Los combates retomarán el ritmo frenético de siempre, pero con infinidad de nuevos trucos, ejemplificados en las habilidades propias de cada protagonista. Nero volverá a tirar de espada y pistolas gemelas, pero ya no tendrá su brazo demoniaco, sino unas prótesis de quita y pon que le permitirán realizar distintos ataques especiales. Dante, por su parte, añadirá a su repertorio habitual una moto que podrá desmontar para empuñar sus trozos, así como espectaculares patadas. V será el más peculiar de todos: llevará un bastón, pero será débil en el cuerpo a cuerpo... algo que paliará invocando hasta tres tipos de demonios. Encadenar combos de estilo será más adictivo que nunca, pues afectará al ritmo de la música de batalla. Como curiosidad, el juego flirteará con el cooperativo online, gracias a un sistema llamado "Cameo", que hará que, a veces, aparezca en nuestro mundo otro jugador. El modo Palacio Sangriento volverá renovado con sus hordas, si bien no estará disponible hasta abril, mediante una actualización gratuita.



Dante y Nero tendrán bastantes puntos en común, como el uso de armas blancas y pistolas gemelas. En cambio, V tirará de invocaciones... que recordarán al primer *DMC*.

10



IN THE VALLEY OF GODS

PC ■ 2019 ■ CAMPO SANTO ■ AVENTURA

Los creadores de *Firewatch* están trabajando en una nueva aventura narrativa que se ambientará en la década de 1920 y que nos pondrá en la piel de Rashida, una cineasta que, junto a una vieja compañera de fatigas llamada Zora, viajará al desierto egipcio buscando hacer un gran descubrimiento. Como en el anterior título de Campo Santo, la historia y la psicología de los personajes prometen estar realmente cuidados por medio de numerosos diálogos. Por ahora, el juego sólo está confirmado para Steam, pero el estudio ya ha dejado la puerta abierta a que pueda llegar a consolas, un mercado en el que siempre tiene puestas sus miras, como demuestra la reciente conversión de *Firewatch* que acaba de lanzarse en Switch.

11



SEA OF SOLITUDE

PS4 - XBOX ONE - PC ■ PRINCIPIOS DE 2019 ■ JO-MEI GAMES (EA) ■ AVENTURA

Electronic Arts suele tener buen ojo para acoger indies en su regazo, con su programa de EA Originals, y el próximo ejemplo será esta melancólica aventura, que recuerda a obras como *RiME*. El juego se ambientará en una ciudad en la que todo ser humano que se halla en soledad acaba convertido en un monstruo. Nosotros encarnaremos a Kay, una chica a la que, precisamente, le sucederá esa desgracia. Sólo podrá volver a su estado original con la ayuda de otros monstruos, en un desarrollo que combinará exploración por una ciudad inundada, acción y puzles. Uno de los puntos fuertes del juego será su estética, que combinará de forma fascinante luz y oscuridad, y que parecerá sacada directamente de un cuadro.

12

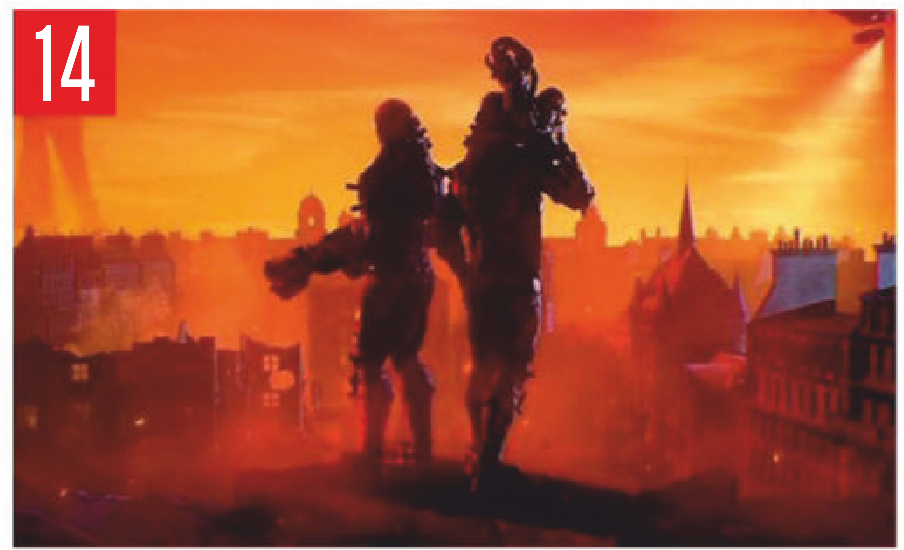
DOOM ETERNAL

PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 2019 ■ ID SOFTWARE (BETHESDA) ■ ACCIÓN

El shooter más frenético y visceral de esta generación tendrá una secuela directa que llegará a todas las plataformas a la vez, incluida Switch. De nuevo, id Software nos llevará a mundos infernales donde deberemos "bailar" con cientos de demonios, combinando un movimiento continuo con el uso de armas de todos los colores. De hecho, el arsenal se verá potenciado con la incorporación de nuevos gadgets, como un gancho, un cañón fijo que integrará un lanzallamas al hombro o una cuchilla extensible, a lo cual se añadirán nuevas habilidades, como una potente arremetida en carrera. En otras palabras, el festival de desmembramientos no será apto para estómagos sensibles. Como en la entrega de 2016, la banda sonora de corte rockero, compuesta por Mick Gordon, volverá a jugar un papel esencial, para que sintamos cómo nuestro cuerpo bombea ríos de adrenalina.

Esta espada rúnica será una de las nuevas armas con las que podremos destripar a los demonios que osen acercarse. Promete estar tan afilada como la motosierra.

13



WOLFENSTEIN YOUNGBLOOD Y WOLFENSTEIN CYBERPILOT

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC / PS VR - PC ■ 2019 ■ MACHINEGAMES (BETHESDA) ■ SHOOTER

A falta de *Wolfenstein III*, buenos serán dos spin-offs a lo largo de 2019. No se ha visto aún la jugabilidad de ninguno, pero ambos prometen experiencias originales dentro del marco de la lucha contra los nazis. *Youngblood*, que llegará a PS4, One, Switch y PC, será un juego cooperativo ambientado en el París de los 80 (veinte años después de la II Revolución americana) y en el que encarnaremos a Soph y Jess, las hijas gemelas de Blazkowicz. *Cyberpilot*, en cambio, será un juego de realidad virtual, también ambientado en París, en el que podremos hackear maquinaria nazi.



VOID BASTARDS

■ XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ BLUE MANCHU (HUMBLE BUNDLE) ■ SHOOTER

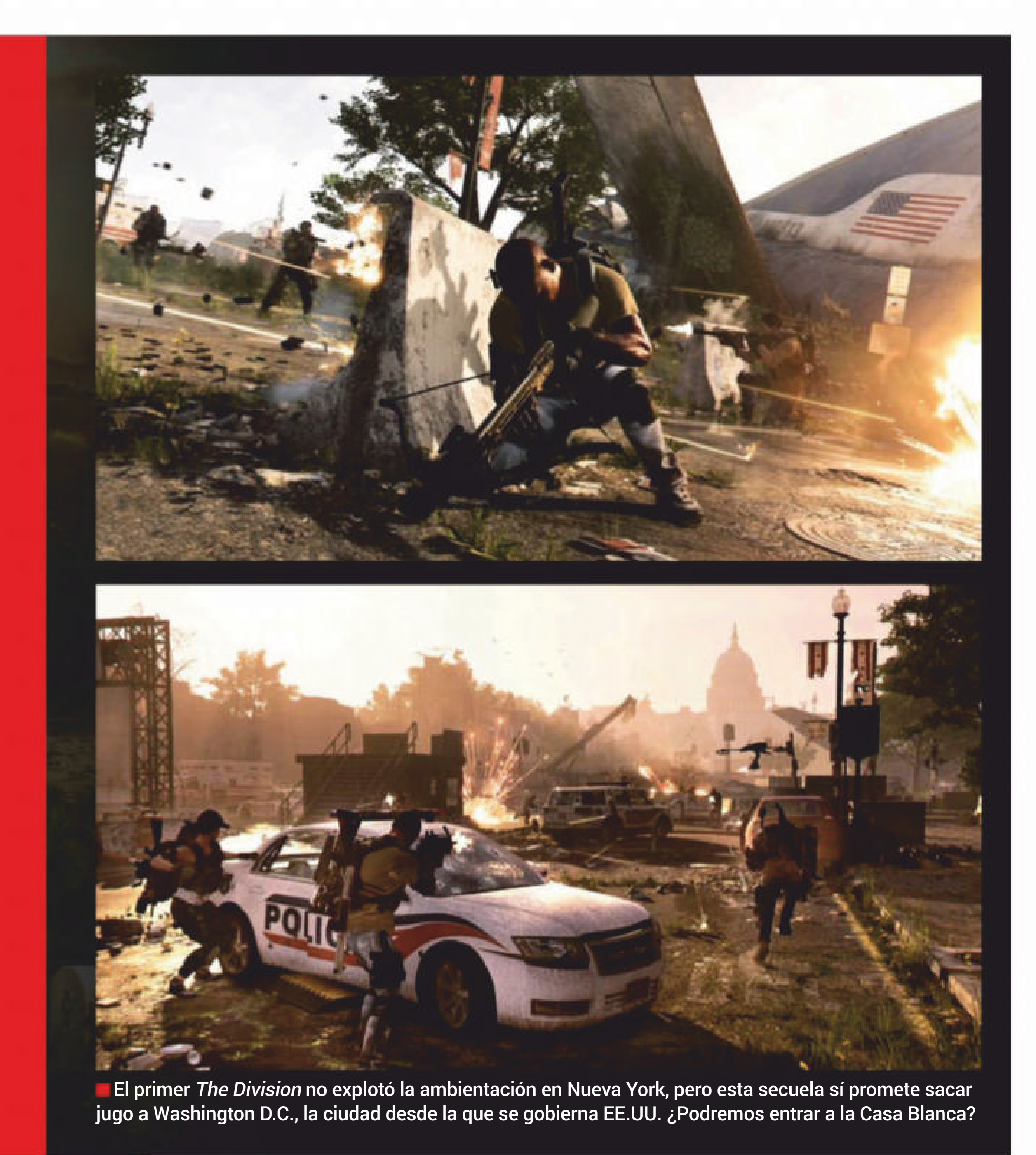
Jonathan Chey, uno de los fundadores de Irrational Games, ha erigido su propio estudio independiente y está liderando el desarrollo de este shooter táctico, que, pese a no estar producido por Microsoft, formará parte del Xbox Game Pass desde el mismo día de lanzamiento. El juego tendrá fuertes influencias de *BioShock* y *System Shock 2*, tanto por su ambientación de ciencia ficción como por sus sesudos tiroteos. Nuestro objetivo será ayudar a escapar de un complejo espacial a una serie de cautivos, usando para ello armas y gadgets de lo más peculiares. Una de las cosas que más han llamado la atención de él es su particular estética, que parecerá sacada de series de dibujos animados como Futurama o Rick & Morty.

THE DIVISION 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 15 DE MARZO
■ MASSIVE ENTERTAINMENT (UBISOFT) ■ SHOOTER

Las experiencias multijugador con potencial a largo plazo se han convertido en una prioridad para Ubisoft, y un claro ejemplo es la saga *The Division*, que, justo tres años después de su primera entrega (que aún sigue "viva"), va a tener una secuela que volverá a apostar por un mundo conectado y en constante actualización. Tras los sucesos de Nueva York, la pandemia se cebará esta vez con Washington D.C., algo que, a priori, puede ser muy interesante en lo narrativo, pues detrás del caos urbano, se ocultará también el riesgo de que se produzca un golpe de estado en el Capitolio. Como agentes de élite de la División, nuestro cometido será evitarlo, para lo cual nos tendremos que enfrentar a diversas facciones, como unos paramilitares que se hacen llamar los Verdaderos Hijos y actúan como una guerrilla.

La campaña cooperativa volverá a ser la estrella, pero también regresarán las desafiantes incursiones y los modos competitivos. La jugabilidad será continuista, con los disparos en tercera persona y las coberturas como base, pero se ha potenciado el componente rolero y la personalización de los agentes, de modo que, cuando lleguemos al nivel máximo, entrarán en juego las llamadas especializaciones. Entre las habilidades, esta vez contaremos con drones de asalto, lanzadores químicos o minas rastreadoras. En cuanto al mapa, se combinarán barriadas y monumentos reales con algunos paisajes, para que no todo sea una simple "selva urbana".



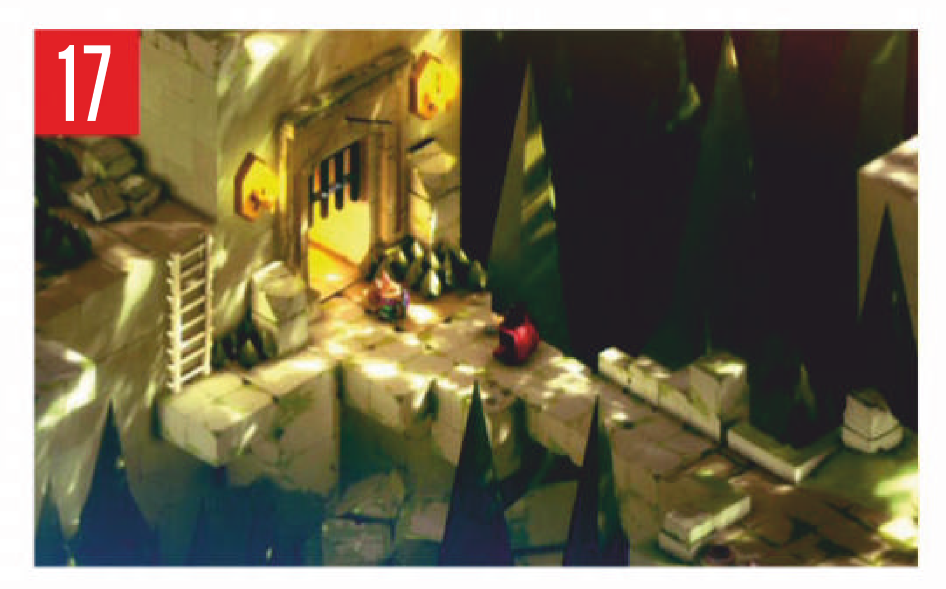
■ El primer *The Division* no explotó la ambientación en Nueva York, pero esta secuela sí promete sacar jugo a Washington D.C., la ciudad desde la que se gobierna EE.UU. ¿Podremos entrar a la Casa Blanca?



TWIN MIRROR

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ DONTNOD ENTERTAINMENT (BANDAI NAMCO) ■ AVENTURA

Siguiendo la fórmula de *Life is Strange*, ahora en colaboración con Bandai Namco, Dontnod Entertainment empezará en 2019 otra aventura narrativa que constará de tres episodios periódicos, el primero de los cuales se titulará *Lost on Arrival. Twin Mirror* es un thriller psicológico que recuerda bastante a la película "Memento" y, en él, encarnaremos a Samuel, un hombre de 33 años que ha sufrido una ruptura sentimental y que, tras regresar a Basswood (su pueblo natal, en Virginia del Este), se levantará un día con la camisa manchada de sangre y sin recuerdos de qué ha pasado. Tendremos que descubrir la verdad, indagando en nuestra mente rota y tomando decisiones que afectarán a las relaciones con otros habitantes del pueblo.

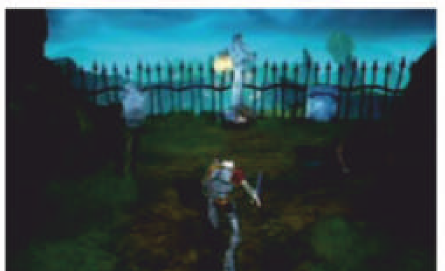


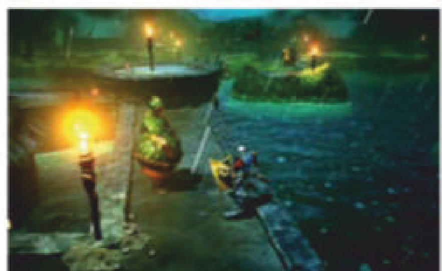
TUNIC

■ XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ ANDREW SHOULDICE (FINJI) ■ AVENTURA

Los juegos indies tienen casi siempre una aureola especial, y más si están desarrollados por una sola persona, como es el caso de Andrew Shouldice con *Tunic*, una aventura que esperamos que vea la luz en algún momento de 2019 (aunque se anunció en el ya lejano 2015). El juego, que hará gala de una colorida y desenfadada estética, estará protagonizado por un pequeño zorro, que deberá viajar por un enorme mundo, atravesando ruinas y enfrentándose a numerosas criaturas. La clave es que será un homenaje a los *Zelda* primigenios, con una mezcla de exploración y puzles desde una perspectiva isométrica y con una adorable apariencia que hará que den ganas de meterse en la pantalla a achuchar al peludo protagonista.







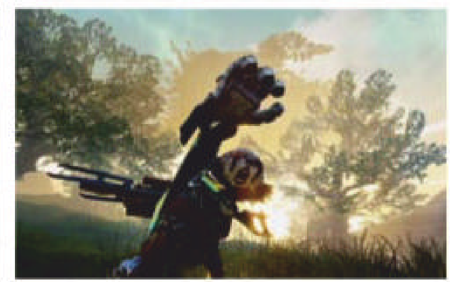
MEDIEVIL

■ PS4 ■ 2019 ■ OTHER OCEAN INTERACTIVE (SONY) ■ AVENTURA

Sir Daniel Fortesque volverá a la vida en este remake para PS4 del primer *Medievil*, uno de los juegos más queridos de la primera PlayStation, donde se estrenó en 1998. Como en el original, nos meteremos en el esqueleto de un antihéroe que fue derrotado hace años y que, por una negligencia de su ejecutor, el brujo Lord Zarok, resucitará con energías renovadas para defender el reino de Gallowmere de un ejército de zombis, hombres lobo, espantapájaros y otras criaturas dignas del día de Halloween. La puesta al día está corriendo a cargo de un equipo interno de Sony y de Other Ocean Interactive (responsable de *Rick & Morty: Virtual Rick-ality*), de modo que se conservará la jugabilidad exacta de antaño, pero con nuevos gráficos.







BIOMUTANT

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ EXPERIMENT 101 (THQ NORDIC) ■ AVENTURA

Un mapache mutante será el protagonista de esta prometedora aventura de mundo abierto y ambientación postapocalíptica, después de que una plaga haya devastado la Tierra. Con un trasfondo que homenajeará al kung-fu, el pequeño personaje será experto en artes marciales, algo que se aprovechará para el combate cuerpo a cuerpo, aunque también contaremos con un arsenal para liarla parda desde la distancia, tanto con armas de fuego como con vehículos. Por si eso fuera poco, tendremos a nuestra disposición una serie de poderes mutantes que conferirán distintas habilidades y que darán un tinte rolero al desarrollo. Con este juego, THQ Nordic tratará de seguir demostrando que aún hay lugar para los desarrollos AA.



DEAD OR ALIVE 6

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 15 DE FEBRERO ■ TEAM NINJA (KOEI TECMO) ■ LUCHA

Tras las múltiples versiones de su quinta entrega, una de las sagas de lucha con más solera dará, por fin, el verdadero salto generacional con esta sexta parte, para la que están confirmados contendientes como Kasumi, Helena, Hayate, Ryu Hayabusa, Jan Lee, Zack, Rig, Hitomi o Leifang. La jugabilidad apostará por un sistema triangular, en el que los golpes ganarán a los agarres, éstos derrotarán a las guardias y éstas, a su vez, se sobrepondrán a los golpes. Entre las novedades, habrá un medidor de ataque especial que permitirá aplastar al rival al tiempo que se le esquiva, realizar ultraagarres o desatar un fuerte combo de puñetazos y patadas. Además, los escenarios serán muy interactivos y estarán plagados de peligros.





DiRT RALLY 2.0

■PS4 - XBOX ONE - PC ■26 DE FEBRERO ■CODEMASTERS ■VELOCIDAD

La saga de rallies más laureada de la historia levantará su enésima polvareda con este simulador, cuya nomenclatura de "2.0" es un homenaje al mítico *Colin McRae Rally 2.0*, lanzado en la primera PlayStation. Siguiendo la estela del reseteo que fue *DiRT Rally*, Codemasters ha vuelto a apostar por una jugabilidad realmente exigente, que hará que cualquier error de concentración se pague caro, pues el manejo de los coches será muy realista y no habrá opción alguna de rebobinado.

En lo que a contenido se refiere, el juego contará con dos vertientes muy diferenciadas. Por un lado, tendremos tramos cronometrados en seis localizaciones: Nueva Zelanda, Argentina, Polonia, España, Australia y Estados Unidos. En ellos, habrá que seguir las notas que nos vaya cantando el copiloto. Por otro lado, habrá carreras de rallycross, con la licencia del Mundial de la especialidad, que se traducirá en la presencia de ocho trazados: Barcelona, Montalegre, Mettet, Silverstone, Hell, Holjes, Trois-Rivieres y Lohéac Bretagne. En ellas, competiremos cuerpo a cuerpo contra otros coches, sabiendo que, en una de las vueltas, habrá que tomar un desvío para cumplir con la famosa regla del comodín. El garaje inicial constará de 50 vehículos de diversas épocas, como el mítico Subaru Impreza de Colin McRae o el Audi Quattro S1 E2, lo cual hará las delicias de los más mitómanos. Entre los modos, tendremos trayectoria, campeonatos o un online con desafíos periódicos.

■Por ahora, éste es casi el único gran juego de conducción anunciado para 2019, si bien imaginamos que lo acabarán acompañando sagas anuales como *F1* y *MotoGP*.



RESIDENT EVIL 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 25 DE ENERO ■ CAPCOM ■ SURVIVAL HORROR

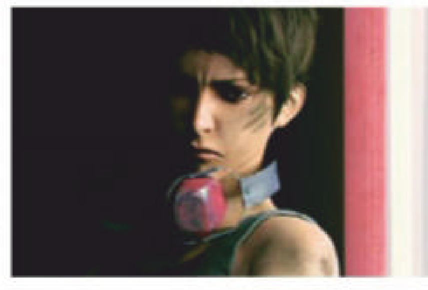
Capcom no para de soltar pildoritas de este remake, y cada día tenemos más claro que, desde el primer mes de 2019, será ya uno de los claros candidatos a juego del año. Recientemente, hemos podido jugar una extensa demo y, si alguien tenía miedo de que, con el cambio de perspectiva, se hubiera perdido parte del componente de survival horror, estaba muy equivocado. Basta con fijarse en la presencia del mítico Tyrant, alias Mr. X, que nos perseguirá sin descanso en muchos momentos... y por donde haga falta, ahora que ya no hay interrupciones en forma de tiempos de carga al pasar de unas salas a otras. Este rocoso enemigo será invencible en la práctica (sólo podremos derribarlo durante unos segundos usando armamento pesado), por lo que estaremos en continua tensión mientras nos persigue y oímos sus pisadas en la distancia... o en el cogote. No tendrá nada que envidiar al insistente Némesis de *RE3*, un juego que, por cierto, se rumorea que Capcom ya está rehaciendo...

La esencia del original de 1998 estará intacta, pero se han metido muchos contenidos nuevos que encajarán a la perfección y que darán una mayor trascendencia a la historia, que nos permitirá saber más de Leon S. Kennedy, Claire Redfield, Ada Wong, los Birkin o algunos supervivientes de Raccoon City. Por supuesto, la escasez de munición, el inventario limitado o los puzles harán que nos volvamos a sentir como en los tiempos de PSOne y Nintendo 64, pero con unos gráficos de infarto.

■ Mr. X no se andará con chiquitas. Nos acosará durante muchos momentos del juego... incluso mientras estemos tan tranquilos en una sala aparentemente segura.





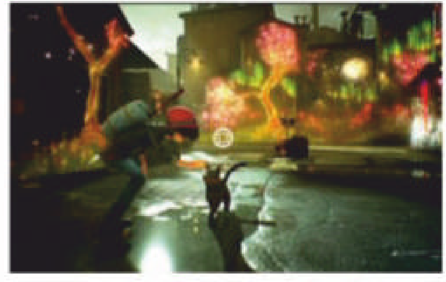


ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 18 DE ENERO ■ PROJECT ACES (BANDAI NAMCO) ■ ACCIÓN

La aviación recobrará protagonismo en el mundo de los videojuegos con este espectacular título, con el que Bandai Namco pretende hacer volar alto de nuevo a una saga que se extravió con una última entrega que fue un free-to-play. *Ace Combat 7* contará tanto con una cuidada campaña como con multijugador competitivo, de modo que pilotaremos todo tipo de cazas de combate. El apartado técnico estará realmente cuidado, no sólo por los aviones o el modelado de los personajes de la historia, sino también por unas nubes fotorrealistas que nos harán sentir que de verdad estamos surcando los cielos. Además, la versión de PS4 permitirá disfrutar de algunas misiones con PS VR, para que la inmersión sea aún mayor.







CONCRETE GENIE

PS4 ■ PRIMAVERA ■ PIXELOPUS (SONY) ■ AVENTURA

Los juegos con mensaje siempre son dignos de aplauso, y más si son como éste indie exclusivo de PS4, que será un alegato contra el acoso escolar. Con una bellísima estética casi de neón, la aventura, firmada por los creadores de *Entwined*, estará protagonizada por Ash, un niño que contará con un pincel mágico con el que dibujará criaturas de colores que cobrarán vida y que le ayudarán a superar sus miedos. Esa mecánica estará integrada con numerosos puzles de entorno (como, por ejemplo, romper unos tablones pintando una criatura de fuego que los pueda quemar), así como con los sensores de movimiento del Dual Shock 4. La cuidada banda sonora ayudará también a darle dimensión al aspecto emocional.

25

METRO EXODUS

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 15 DE FEBRERO ■ 4A GAMES (DEEP SILVER) ■ SHOOTER

Pese a la deriva competitiva de los shooters, aún hay valientes que se aferran a las experiencias narrativas, como 4A Games. Esta secuela de *Metro 2033* y *Metro: Last Light* será tremendamente ambiciosa, pues ya no se ambientará en el suburbano de Moscú, sino que llevará al veterano Artyom a través de toda Rusia, a bordo de un tren. Sin llegar a ser un juego de mundo abierto como tal, los escenarios ganarán en amplitud y podremos acometer las misiones de diversas maneras, aunque lo más recomendable será siempre ir con sigilo, para evitar a criaturas mutantes y a humanos nada amistosos. La fórmula contará, además, con el avance de las cuatro estaciones. Y su estreno se ha adelantado al 15 de febrero.

GEARS 5

■ ONE - PC ■ 2019 ■ THE COALITION (MICROSOFT) ■ SHOOTER

Llamada a ser el buque insignia de Xbox One en 2019, esta secuela no se llamará "Gears of War 5", sino *Gears 5*, una nomenclatura simplificada para facilitar su identificación respecto a dos spin-offs como serán *Gears Tactics* y *Gears Pop*. En esta ocasión, no manejaremos a J.D. Fenix, sino a su compañera Kait Díaz, que, en medio de una tesitura en que la humanidad está al borde del colapso por su dependencia de la tecnología, se desmarcará de la CGO para ir junto a Del en busca de pistas sobre el origen de los locust, algo que entroncará directamente con el final de la cuarta entrega. Se mantendrá el estilo visceral de tiroteos en tercera persona con coberturas, pero habrá importantes novedades jugables, empezando por el que será el mundo más grande y bello que se haya visto en la saga (por ejemplo, se ha visto un lago helado que, aparentemente, podremos recorrer a bordo de una barcaza). Además, contaremos con armas inéditas, como una maza, para hacer frente a nuevos enemigos.

26

27

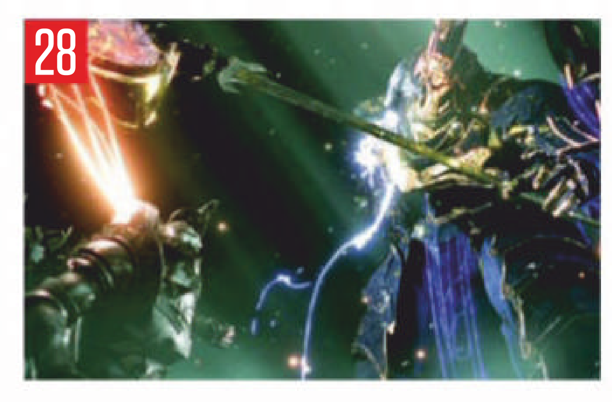


ANIMAL CROSSING

■ SWITCH ■ 2019 ■ NINTENDO ■ SIMULACIÓN

Un jocoso anticipo a cargo de Tom Nook, que no es contenido real del juego como tal, es lo único que se ha visto de este proyecto. Todavía no tiene título, pero verá la luz en 2019 y promete convertirse en el simulador social definitivo, un género en el que Nintendo ha acumulado mucha experiencia en 3DS, con dos entregas de la propia saga *Animal Crossing* y con *Tomodachi Life*.

28



BABYLON'S FALL

■ PS4 - PC ■ 2019 ■ PLATINUM GAMES (SQUARE ENIX) ■ ACCIÓN

Tras el éxito de *NieR Automata*, Platinum Games y Square Enix volverán a unir sus fuerzas en este juego de aparente ambientación fantástico-medieval, del que poco o nada se sabe, pues sólo se ha visto un tráiler conceptual que habla de una fuente de energía y de revueltas entre humanos y dioses, con un guerrero ataviado con una armadura partiendo a otro por la mitad...

29



BATTLETOADS

■ ONE - PC ■ 2019 ■ DLALA STUDIOS (MICROSOFT) ■ ACCIÓN

En los últimos años, Microsoft apenas ha explotado el legado de sagas de Rare, pese a lo bien que salió, por ejemplo, el reseteo de *Killer Instinct* en los inicios de Xbox One. Por suerte, en 2019, veremos renacer una de las IP más añoradas de la compañía británica, *Battletoads*, en una entrega de estética 2,5D que contará con cooperativo local para tres jugadores.

30

DREAMS

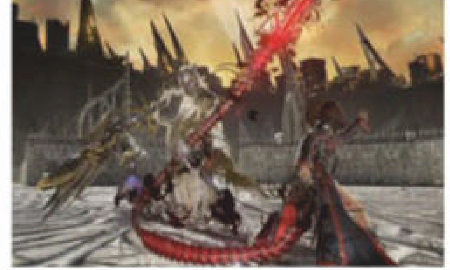
■ PS4 ■ 2019 ■ MEDIA MOLECULE (SONY) ■ CREACIÓN

La ambición de este proyecto de los creadores de *LittleBigPlanet* es tal que su desarrollo se está eternizando (incluida la famosa beta que se había prometido). No va a ser un juego para todo el mundo, pero, a poco que tengáis una mente creativa, os aseguramos que la espera habrá merecido la pena. Para los jugadores más clásicos, habrá una campaña en la que visitaremos los sueños de un músico, de modo que los niveles estarán protagonizados por tres juguetes de su infancia (una osa de peluche, un zorro y un robot), pero lo cierto es que la enjundia del juego estará en su editor, que permitirá crear casi cualquier subjuego que se nos ocurra, con ayuda de una serie de complejas, a la par que intuitivas, herramientas que serán casi como trastear con motores gráficos como Unreal o Unity, lo que nos permitirá, prácticamente, convertirnos en "desarrolladores".

■ El editor del juego será una virguería técnica que permitirá hacer de todo, desde modelados tridimensionales a sonidos o patrones de acción-reacción.

31







CODE VEIN

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

Los creadores de la saga *God Eater* harán valer su pericia con la estética anime para plantear un RPG de acción que se asemejará mucho a *Dark Souls* en cuanto al estilo de lucha y la dificultad, pero con una ambientación postapocalíptica y de vampiros que promete dar mucho juego. Nosotros encarnaremos a un "revenant", uno de esos chupasangres, de modo que nos acompañarán otros personajes que ayudarán a trazar el argumento, centrado en la investigación de un suceso denominado como el Gran Colapso. Gracias a un sistema de clases conocido como código de sangre, podremos modificar nuestro estilo de combate para adecuarlo al cuerpo a cuerpo, a la magia o a los ataques desde la lejanía, por ejemplo.

32

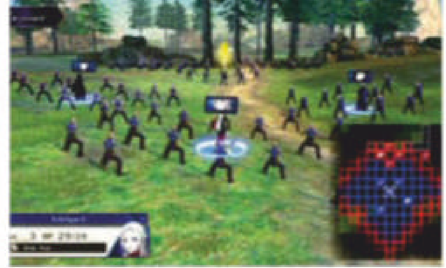


TEAM SONIC RACING

■ PS4 - XBOX ONE - SWITCH - PC ■ 21 DE MAYO ■ SUMO DIGITAL (SEGA) ■ VELOCIDAD

Tras el soberbio *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, un arcade de karts que fue capaz de competir de tú a tú con el todopoderoso *Mario Kart* allá por 2012, Sumo Digital volverá a pisar a fondo con este título. De primeras, no pinta tan apetecible como aquél, pues se limitará a la saga *Sonic*, en lugar de abarcar diversas series de Sega, pero su planteamiento de carreras por equipos apunta buenas maneras. Encarnaremos a personajes como el propio erizo azul, Tails, Shadow, Amy o Big Cat, en veintiún circuitos llenos de tirabuzones vertiginosos. El estudio inglés no suele defraudar en lo que a jugabilidad se refiere, pero esperemos no tener que echar de menos las transformaciones aéreas y acuáticas de su anterior y aclamado trabajo.





33

FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

■ SWITCH ■ PRIMAVERA ■ INTELLIGENT SYSTEMS (NINTENDO) ■ ROL / ESTRATEGIA

Once años después, y tras varias entregas sobresalientes para una portátil como 3DS, la saga de rol táctico *Fire Emblem* regresará a una consola de sobremesa. Esta entrega se ambientará en un nuevo mundo, Fódlan, donde la llamada Iglesia de Seiros posee una gran influencia. A lo largo de la historia, el protagonista se topará con tres personajes clave (de ahí viene el subtítulo del juego) que ayudarán a hilvanar la trama. En cuanto a los combates, se desarrollarán por turnos, con un campo de batalla dividido en teselas, como es habitual en la saga, pero habrá novedades, como el hecho de que, cuando movamos una unidad, ésta se vea arropada por populosas tropas, como si de un ejército de verdad se tratara.



34

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES REMASTERED EDITION

■ PS4 - SWITCH ■ 2019 ■ SQUARE ENIX ■ ROL

De los muchos spin-offs que ha tenido la saga *Final Fantasy*, éste, nacido en 2004 en GameCube (donde echaba mano de Game Boy Advance como mando especial), es uno de los más queridos, indudablemente. Por tanto, estamos de enhorabuena, ya que, próximamente, podremos disfrutar de una remasterización que llegará no sólo a una sucesora del cubo morado como es Switch, sino también a PS4. Como en el original, el mayor encanto estará en el multijugador cooperativo para cuatro personas, en este caso con conectividad online. Además, a la hora de adentrarnos en las mazmorras, veremos que se han añadido zonas que no estaban en su día.



35

LEFT ALIVE

■ PS4 - PC ■ 5 DE MARZO ■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN

Ambientado en el universo de la saga *Front Mission*, este juego de acción y supervivencia presentará un conflicto bélico entre los países ficticios de Garmoniya y Ruthenia, después de que el primero declare la guerra e invada una ciudad fronteriza. Nosotros encarnaremos a tres personajes (Mikhail, Olga y Leonid) que se verán envueltos en la refriega. El planteamiento será el de un shooter en tercera persona, y se primará actuar con sigilo, ya que la munición no abundará, si bien, avanzada la aventura, podremos montar a bordo de "wanzers", unos robots de combate donde se notará mucho la mano artística del genial Yoji Shinkawa, que, como en la saga *Metal Gear*, se ha encargado del diseño de personajes y armas.



36

MAN OF MEDAN

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ SUPERMASSIVE GAMES (BANDAI NAMCO) ■ AVENTURA

Tras varios años trabajando en exclusiva para PS4, donde firmó el brillante *Until Dawn*, Supermassive Games está trabajando en *The Dark Pictures*, una antología de terror cinematográfico que constará de varios juegos independientes entre sí. El primero de ellos será *Man of Medan*, que estará protagonizado por cuatro jóvenes estadounidenses que se trasladarán al Pacífico para buscar un tesoro en un barco naufragado durante la II Guerra Mundial. Como en *Until Dawn*, los gráficos serán muy realistas y la historia irá intercalando el control de los diferentes personajes, de modo que habrá exploración, quick time events y decisiones que determinarán si sobreviven o si mueren ante los males que morarán en dicho barco fantasma.

37



DYING LIGHT 2

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ TECHLAND (WARNER) ■ AVENTURA

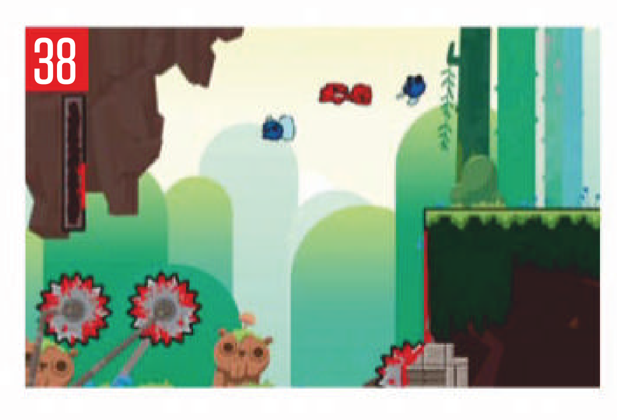
Con la novedad del veterano Chris Avellone (*Fallout: New Vegas*, *Alpha Protocol*, *Caballeros de la Antigua República II*) como director creativo, esta secuela nos volverá a enfrentar a hordas de zombis en un mundo abierto que será cuatro veces más grande que el del primer *Dying Light*. El entorno principal será una gigantesca ciudad que evolucionará en función de las decisiones morales que tomemos, que podrán llegar a afectar a su arquitectura, su vida social o el reparto de poder entre facciones.

En materia jugable, el parkour en primera persona volverá a ser el epicentro, junto con el combate cuerpo a cuerpo y la creación de objetos. Los zombis serán nuestros peores enemigos, especialmente cuando anochezca, pero también habrá que andarse con mucho ojo con los humanos que luchan por dominar el bastión que es la ciudad.



■ Como en la anterior entrega, el ciclo día-noche condicionará el grado de violencia de los zombis, que se volverán máquinas de matar cuando caiga el sol.

38



SUPER MEAT BOY FOREVER

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ ABRIL ■ TEAM MEAT ■ PLATAFORMAS

Meat Boy y Bandage Girl tendrán un hijo en esta secuela de uno de los mejores indies de la historia, pero el Doctor Fetus lo secuestrará, así que deberán ir a su rescate, de nuevo con un planteamiento de runner, pero con novedades como que parte de los niveles se genere aleatoriamente o que podamos lanzar puñetazos y patadas, al tiempo que calculamos los brincos.

39

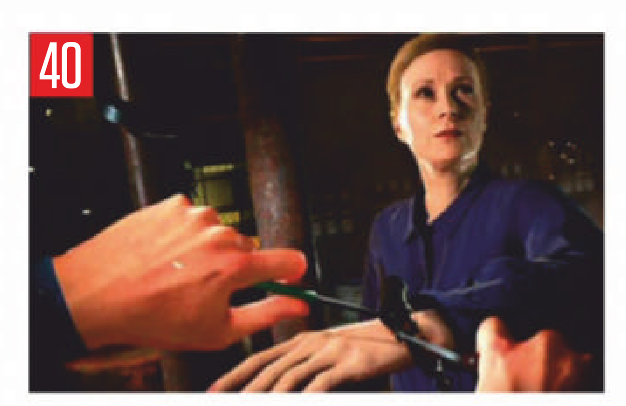


WASTELAND 3

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ INXILE ENTERTAINMENT ■ ROL

Financiado en Fig en 2016, es decir, antes de que Microsoft adquiriera el estudio, éste será el último juego multiplataforma de Inxile. Será un RPG táctico que se podrá disfrutar en solitario o en compañía, con combates por turnos en un mundo ambientado en una versión nevada de Colorado. Los diálogos tendrán ramificaciones al estilo de *Torment: Tides of Numenera*.

40

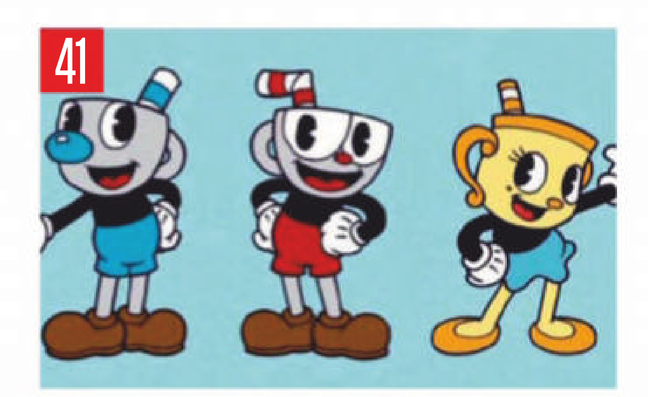


BLOOD & TRUTH

■ PS VR ■ SIN FECHA ■ LONDON STUDIO (SONY) ■ ACCIÓN

El catálogo venidero de PS VR no es demasiado halagüeño, pero uno de los juegos más destacados será éste, que debería salir en 2019 y que ampliará el concepto de *The London Heist*, una de las experiencias incluidas en *PlayStation VR Worlds*. Así, será un thriller que nos llevará a los barrios bajos de Londres, en la piel de un soldado que deberá salvar a su familia de un mafioso.

41



CUPHEAD THE DELICIOUS LAST COURSE

■ XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ STUDIO MDHR ■ SHOOTER

Esta expansión de *Cuphead* añadirá una nueva isla al espectacular run and gun de Studio MDHR, con jefes tremendamente desafiantes y un nuevo personaje, Ms. Chalice, que se unirá a los dos del original. Rezamos para que su llegada dé pie a una potencial edición física...

42



DAEMON X MACHINA

■ SWITCH ■ 2019 ■ MARVELOUS ■ ACCIÓN

Desarrollado por veteranos de *Armored Core*, este colorido juego de acción promete ser uno de los grandes tapados de Switch en 2019. Ataviados con armaduras que podremos mejorar y personalizar, nos convertiremos en auténticos "mechas", de modo que podremos disparar y golpear cuerpo a cuerpo a gigantescos enemigos, al tiempo que "danzamos" a su alrededor.

43

Las caras de Ryo Hazuki y Shenhua han mejorado mucho desde que se anunció el juego, y ya prácticamente se pueden considerar fieles a las que lucieron en Dreamcast y Xbox.

SHENMUE III

PS4 - PC ■ 27 DE AGOSTO ■ YS NET (DEEP SILVER) ■ AVENTURA

Ryo Hazuki y Shenhua saldrán por fin de la cueva, después de dieciocho años esperando desde que *Shenmue II* se lanzara en Dreamcast. Hay que ser conscientes de que no será una superproducción como las dos primeras (sin ir más lejos, nació en Kickstarter), pero el proyecto lo dirige el legendario Yu Suzuki y están involucrados muchos de los miembros del equipo original de AM2, así que estamos deseando saber cómo progresa la venganza contra Lan Di y qué pasa con los espejos del fénix y el dragón.

El mundo del juego se estructurará en torno a tres pueblos y ciudades de las montañas de China (Bailu, Baisha y Choubu), con el particular y pausado desarrollo de las dos primeras entregas, que volverá a combinar exploración "cotidiana", combates a lo *Virtua Fighter* y minijuegos. Tras las críticas iniciales, lo cierto es que la apariencia de los personajes ha mejorado mucho y, aunque no será puntero en lo técnico, lo compensará con una dirección artística muy cuidada, que nos trasladará a la China milenaria. Como novedad, esta vez sí habrá subtítulos en castellano.

44

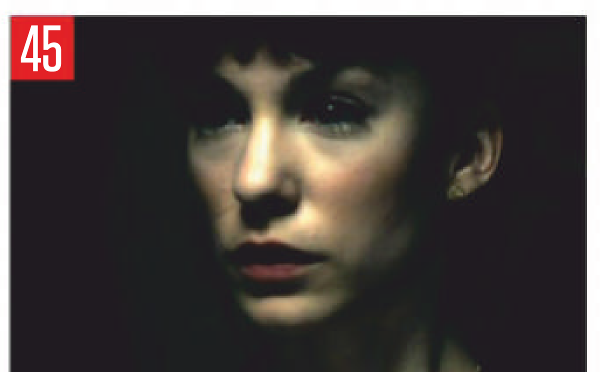


DRAGON QUEST BUILDERS 2

PS4 - SWITCH ■ 2019 ■ SQUARE ENIX ■ CREACIÓN

Mezclar el rol y construcción fue una fórmula que funcionó muy bien en el primer *Dragon Quest Builders*, que, pese a no ser tan mediático como *Minecraft*, cosechó un gran número de elogios. Esta secuela apostará por las mismas ideas, combinando recolección de materiales y creación con una cuidada historia y nuevos diseños de personajes a cargo de Akira Toriyama.

45



ERICA

PS4 ■ 2019 ■ FLAVOURWORKS (SONY) ■ AVENTURA

La serie PlayLink, que convierte los smartphones en mandos de juego, ha sido una de las mayores apuestas de Sony en PS4, y esta aventura promete ser uno de sus techos. Será un thriller de imagen real en el que deberemos investigar un asesinato, de modo que podremos influir en el devenir de los acontecimientos tomando decisiones, como confiar o no en varios personajes.

46



FADE TO SILENCE

PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ BLACK FOREST (THQ NORDIC) ■ ROL

Un invierno postnuclear nos pondrá a prueba en este RPG de supervivencia, en el que encarnaremos a Ash, un personaje que deberá buscar recursos y establecer un refugio mientras se desenvuelve por un vasto escenario. En él, nos asediarán las inclemencias meteorológicas y todo tipo de monstruos, contra los que lucharemos cuerpo a cuerpo, incluso en cooperativo.



JUDGMENT

■ PS4 ■ VERANO ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Lo que hasta ahora conocíamos como *Project Judge* ya tiene nombre y fecha definitivos: se llamará *Judgment* y saldrá en verano. La aventura se ambientará en el mismo universo que *Yakuza*, es decir, en Kamurocho, y compartirá muchas de sus mecánicas, como el combate a lo beat'em up. Ahora bien, la historia, aun conservando el trasfondo mafioso, será muy distinta, pues estará protagonizada por Takayuki Yagami, un detective privado que deberá investigar el asesinato de tres yakuzas que aparecieron con los ojos arrancados. Así, habrá ciertos elementos de infiltración, y Sega se está tomando tan en serio su localización como para añadir voces en inglés, algo que la saga *Yakuza* sólo tuvo en la primera entrega de 2006.



SHAKEDOWN HAWAII

■ PS4 - SWITCH - 3DS - VITA - PC ■ PRINCIPIOS DE 2019 ■ VBLANK ENTERTAINMENT ■ ACCIÓN

Los creadores de *Retro City Rampage* nos deleitarán a comienzos de año (si nada se tuerce, pues los bailes de fechas han sido una constante en su desarrollo) con un alocado y paródico juego de acción que apostará por una perspectiva cenital con estética de 16 bits. Habrá tres protagonistas: el directivo de una empresa, su hijo y un DJ que aspira a hacer carrera. Después de que la compañía quiebre, deberemos ponerla en pie de nuevo, para lo cual deberemos hacer nuestra la ciudad... extorsionando, eliminando a la competencia y liándonos a tiros en un mundo abierto que será ampliamente destructible y contará con áreas muy variadas (barrios, playas, mar, granjas, junglas) que podremos recorrer a bordo de vehículos.





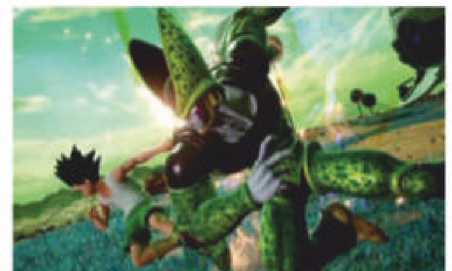


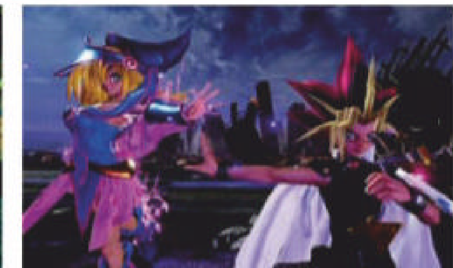
STREETS OF RAGE 4

■ SIN CONFIRMAR ■ SIN FECHA ■ GUARD CRUSH GAMES / LIZARDCUBE (DOTEMU) ■ BEAT'EM UP

Una de las sagas más queridas de la historia de Sega, y uno de los mejores beat'em up en general, volverá con una nueva entrega. De su desarrollo no se encarga la propia compañía japonesa, sino un desconocido estudio llamado Guard Crush Games y, sobre todo, Lizardcube, un equipo que ya hizo un gran trabajo recuperando un clásico de Sega como *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*. Aún no hay plataformas confirmadas, ni tampoco fecha, pero confiamos en que no se demore demasiado. Por ahora, está confirmada la presencia de Axel Stone y Blaze Fielding como personajes, de modo que la jugabilidad con ataques especiales recordará a la de *Streets of Rage 2*, pero con una estética animada, en lugar de pixelada.







JUMP FORCE

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 15 DE FEBRERO ■ SPIKE CHUNSOFT (BANDAI NAMCO) ■ LUCHA

Los personajes de manganime ya se han curtido el lomo en crossovers como *J-Stars Victory VS*, pero este nuevo proyecto, que homenajeará a la revista japonesa Jump por su quincuagésimo aniversario, promete ir mucho más lejos. Entre los personajes invitados al "torneo", habrá representantes de Dragon Ball, Naruto, One Piece, Caballeros del Zodiaco, El Puño de la Estrella del Norte, Bleach y otras series, que medirán sus fuerzas en espectaculares combates tridimensionales. Una de las particularidades es que, al margen de los escenarios de manganime, habrá también muchos inspirados en el mundo real, lo que casa con el hecho de que se haya apostado por un estilo visual más "realista" que el del material original.

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

■ XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ MOON STUDIOS (MICROSOFT) ■ PLATAFORMAS

Cuatro años después de deleitarnos con *Ori and the Blind Forest*, uno de los plataformas más bellos y emotivos que ha habido nunca, Moon Studios nos traerá una secuela que será un más y mejor en toda regla y que los suscriptores de Xbox Game Pass podrán disfrutar desde el primer día, a la espera de saber también si habrá edición física, algo que, en el caso de la primera entrega, se limitó al mercado norteamericano. El protagonismo correrá nuevamente a cargo del pequeño Ori, que, como en todo buen metroidvania, deberá explorar un mundo lleno de secretos. Como en el original, la dificultad del plataformeo estará a la orden del día, y también la de los combates, pues nos las veremos con enormes criaturas del bosque, contra las que podremos usar nuevos poderes, como un arco. Además, contaremos con la ayuda de aliados, como un adorable búho que nos permitirá planear en algunas secciones. Añadid a eso unos gráficos y una música dignos de Studio Ghibli y lo que sale es un futuro juego imprescindible.

51





52 POKÉMON

■ SWITCH ■ OTOÑO ■ GAME FREAK (NINTENDO) ■ ROL

La octava generación de *Pokémon* debutará en Switch en la recta final de 2019, tras la toma de contacto que ha sido el remake *Let's Go*. Tras toda una vida apegada a las sucesivas consolas portátiles de Nintendo, será la primera vez que una entrega canónica de la saga esté concebida para una consola de sobremesa con gran potencia, por lo que, sobre el papel, deberían verse importantes cambios, como poco en el apartado gráfico, si bien Game Freak no ha dado detalles.

53



MARIO & LUIGI VIAJE AL CENTRO DE BOWSER + LAS PERIPECIAS DE BOWSY

■ 3DS ■ 25 DE ENERO ■ NINTENDO ■ ROL

La prolífica saga de rol del Reino Champiñón regresará con otro remake, en este caso de la entrega de DS de 2009. Mario y Luigi explorarán las entrañas de Bowser mientras éste busca una cura para una enfermedad. Además de al villano habitual, también podremos controlar a su hijo Bowsy, que protagonizará un episodio inédito.

54



ODDWORLD SOULSTORM

■ SIN CONFIRMAR ■ 2019 ■ ODDWORLD INHABITANTS ■ AVENTURA

Ya ha llovido desde que en 2014 disfrutáramos del remake de *Oddworld: Abe's Oddysee*, y también desde que el estudio responsable anunciara en 2016 que repetiría el proceso con su secuela, *Oddworld: Abe's Exoddus*... Pese a la poca información que existe (no tiene aún ni plataformas confirmadas), sí se nos ha remitido a 2019 para volver a ver a los sufridos mudokons.

55



PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY TRILOGY

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ PRINCIPIOS DE 2019 ■ CAPCOM ■ AVENTURA

La trilogía inicial de *Phoenix Wright*, nacida en Game Boy Advance, se adaptará a todas las plataformas de la actual generación. La saga de abogados de Capcom ya se remasterizó para sistemas como 3DS o móviles, pero, esta vez, podremos asistir a sus alegatos en un televisor.

56



RPG MAKER MV

■ PS4 - ONE - SWITCH ■ 1 DE MARZO ■ NIS AMERICA ■ ROL

Lanzado en PC en 2015, este título llegará a PS4, Xbox One y Switch para deleitarnos con sus posibilidades. Como su propio nombre indica, se trata de un editor con el que podremos plasmar nuestros propios juegos de rol clásicos, empleando para ello sencillas herramientas con las que desplegar mapas, personajes, criaturas, puzles y todo lo que cabe esperar del género.

57

De todos los juegos postapocalípticos previstos para 2019, éste es, seguramente, el que más apetece jugar, pues combinará la maestría de id Software para los tiroteos con el saber hacer de Avalanche Studios para los mundos abiertos.

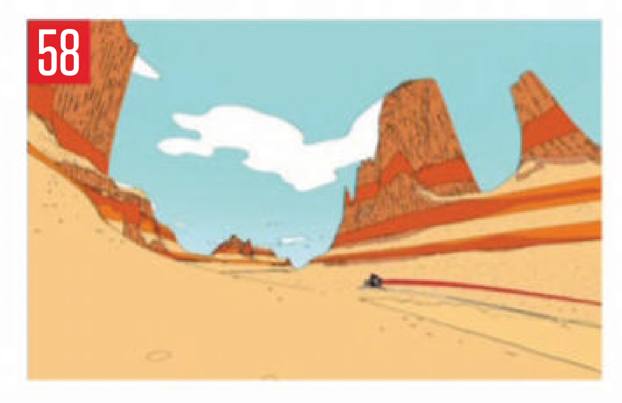
RAGE 2

PS4 - ONE - PC ■ 14 DE MAYO ■ ID SOFTWARE / AVALANCHE STUDIOS (BETHESDA) ■ SHOOTER

Tras varios años de éxitos, Bethesda no ha tenido el mejor 2018 posible, pero promete resarcirse en 2019 con juegos como éste, que ya tiene fecha de lanzamiento. Será el 14 de mayo cuando podamos disfrutar de esta secuela, para la cual id Software, responsable de *Doom*, se ha aliado con Avalanche Studios, desarrolladora de *Mad Max* y *Just Cause*.

El juego se ambientará en un planeta arrasado por el impacto de un asteroide, concretamente en el Yermo, una tierra sin ley donde Walker, un ranger al que se dio por muerto, deberá combatir, en nombre de la libertad, a las numerosas bandas de maleantes que pulularán por allí. Lejos de ser un simple desierto, el mundo abierto contará con otros ecosistemas, como selvas y ciénagas, pero lo mejor será la acción subjetiva, basada en frenéticos tiroteos a lo *Doom*, sólo que contra bandidos, mutantes y máquinas. Además, podremos conducir todoterrenos, tanquetas o monster trucks, con una cámara que se colocará en tercera persona.

58



SABLE

■ ONE - PC ■ 2019 ■ SHEDWORKS (RAW FURY) ■ AVENTURA

Inspirándose en los cómics de Moebius, esta aventura indie de deliciosa estética nos invitará a explorar un planeta alienígena que será un inmenso desierto, sazonado con monumentos, ruinas o, incluso, naves caídas. El protagonista será un joven llamado Sable, cuyas emociones servirán como base para realizar un viaje introspectivo mientras descubre su lugar en el mundo.

59

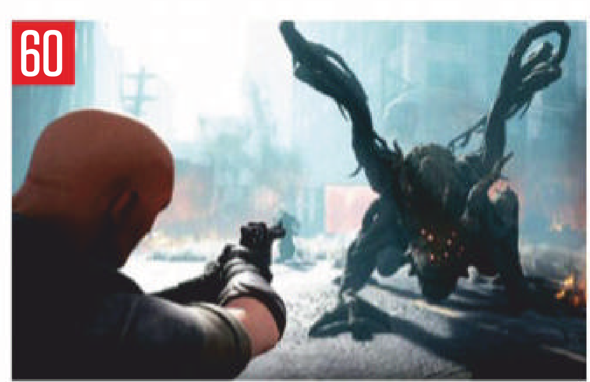


PRAEY FOR THE GODS

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ NO MATTER STUDIOS ■ AVENTURA

Shadow of the Colossus será el espejo en el que se mire esta prometedora aventura indie, en la que deberemos investigar una tierra donde el invierno no acaba nunca, enfrentándonos a sus colosales dioses. Su fecha ha ido postergándose, pero, en principio, debería llegar a PC en el primer cuatrimestre de 2019 y, más adelante, a PS4 y One, en una ventana aún por concretar.

60



REMNANT: FROM THE ASHES

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ GUNFIRE (PERFECT WORLD) ■ SHOOTER

Firmado por Gunfire Games, el estudio responsable de *Darksiders III*, este shooter en tercera persona se desarrollará en un mundo en el que la humanidad está al borde de la extinción y debe hacer frente a hordas de monstruos, algunos de ellos de un tamaño descomunal. Habrá diferentes clases de personajes y el punto fuerte será su cooperativo para cuatro jugadores.



NEW SUPER MARIO BROS U DELUXE

■ SWITCH ■ 11 DE ENERO ■ NINTENDO ■ PLATAFORMAS

Uno de los juegos del catálogo inicial de Wii U llegará a Switch en su versión definitiva, que también incluirá el generoso DLC *New Super Luigi U*. Con el enfoque plataformero en 2D de toda la vida, podremos disfrutar de 164 niveles, con cooperativo local para cuatro jugadores, para lo cual bastará con tener un único Joy-Con por persona. En esta ocasión, además de a Mario, Luigi y los Toad, podremos controlar a otros dos personajes. El primero será Caco Gazapo, que será inmune a los ataques de los enemigos, por lo que resultará ideal para los más pequeños de la casa. La segunda será Toadette, que, con ayuda de una corona, podrá transformarse en Peachette, para ejecutar grandes brincos y planear con su falda.



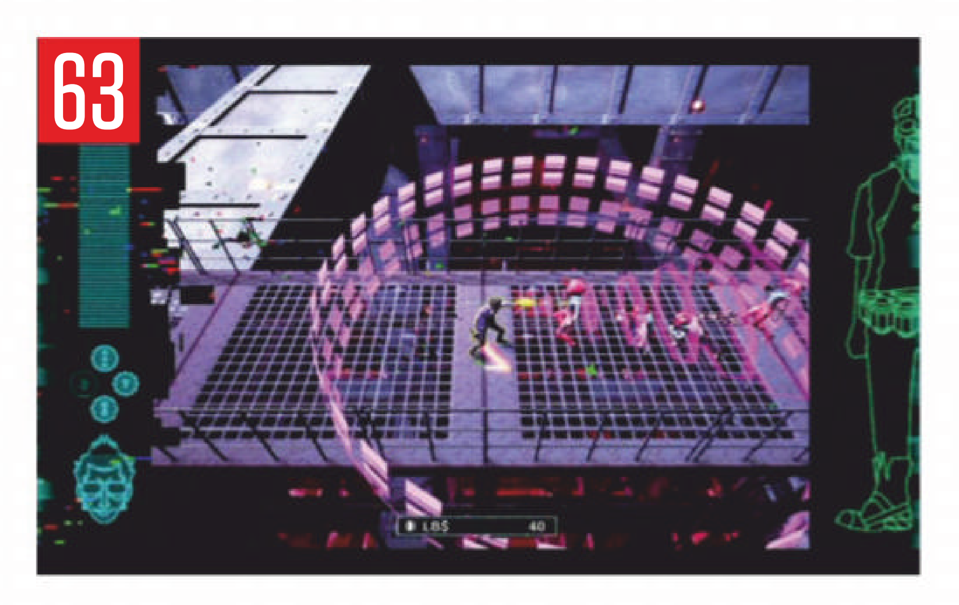




SKULL & BONES

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ UBISOFT SINGAPORE ■ ACCIÓN

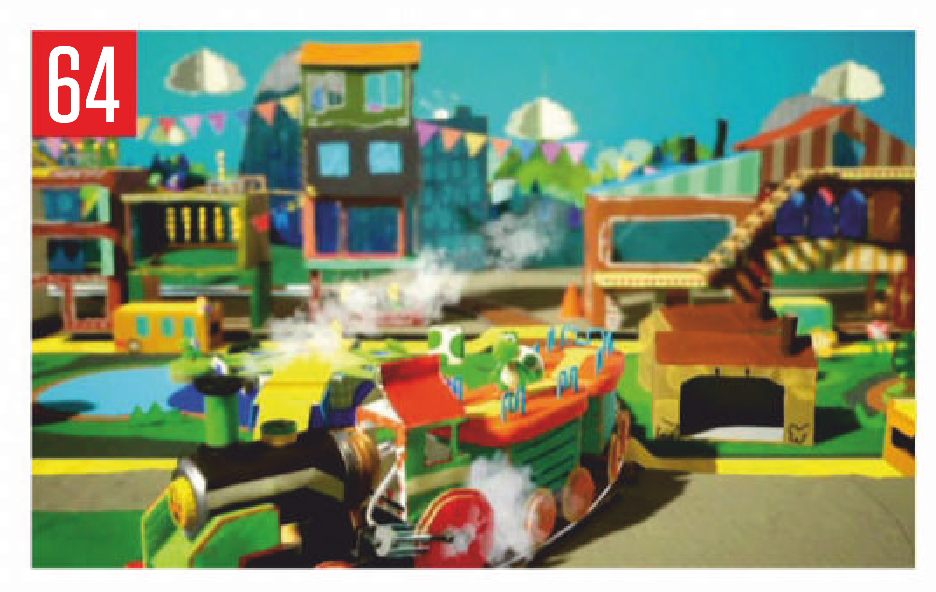
Las batallas navales de *Assassin's Creed* han inspirado esta nueva saga de piratas de Ubisoft, que nos llevará al Océano Índico para ofrecernos espectaculares refriegas que recordarán a las de *Black Flag* o, incluso, a las de *Odyssey*. Igual que *For Honor*, será un título enfocado al multijugador online, así que deberemos aliarnos con otros capitanes y grumetes, ya sea en los modos cooperativos o en los competitivos, en algunos de los cuales el entorno será también un enemigo. Podremos manejar todo tipo de embarcaciones, desde fragatas a bergantines, teniendo en cuenta que habrá que gestionar no sólo los cañonazos, sino también el oleaje y la incidencia de los vientos, que prometen contar con unas físicas muy trabajadas.



TRAVIS STRIKES AGAIN NO MORE HEROES

■ SWITCH ■ 18 DE ENERO ■ GRASSHOPPER MANUFACTURE (NINTENDO) ■ ACCIÓN

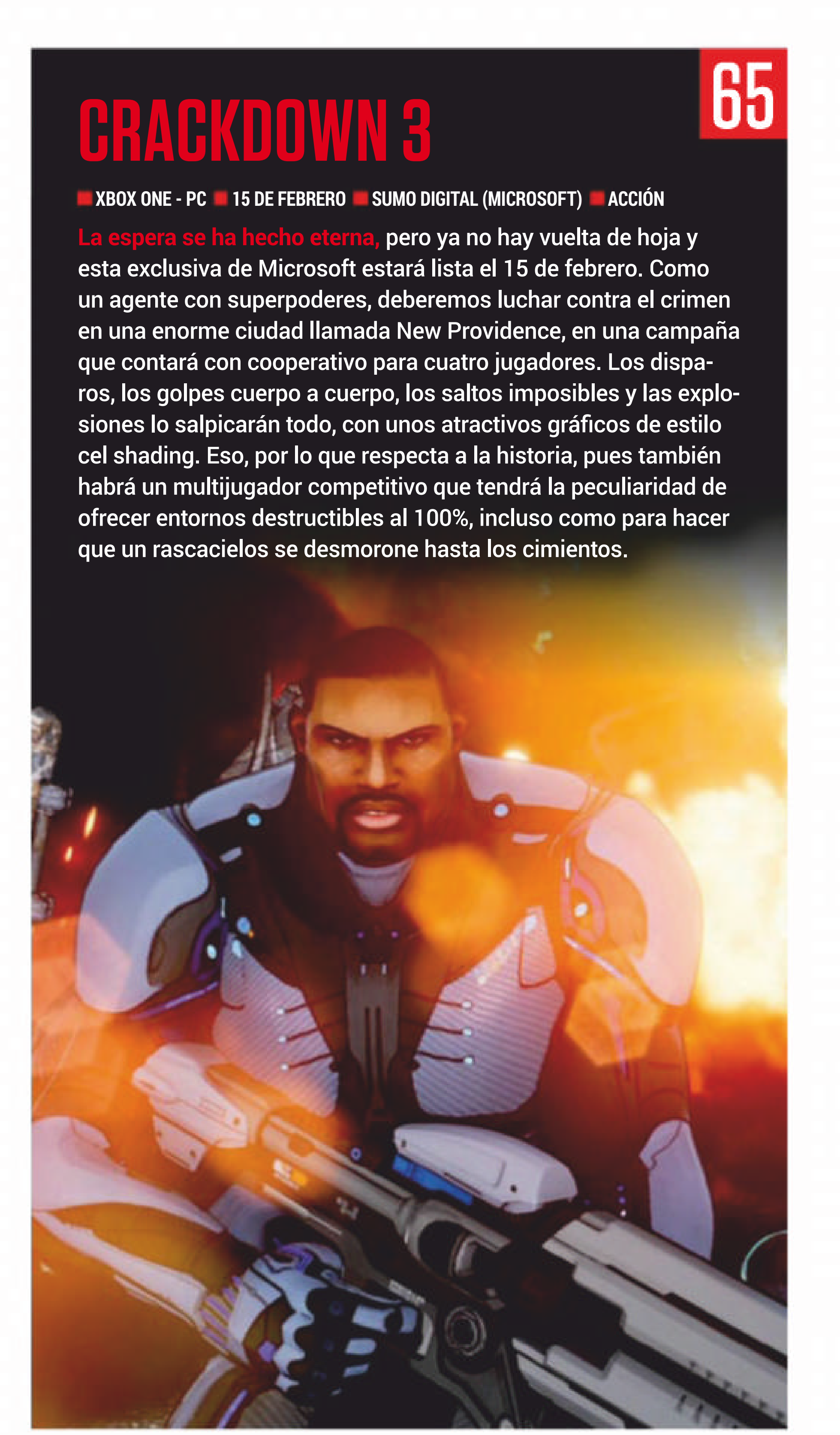
Una de las sagas más salvajes que tuvo Wii resucitará en Switch, de nuevo con el carismático Goichi Suda como máximo responsable. Esta nueva entrega de *No More Heroes* recuperará a Travis Touchdown como protagonista, pero, pese a la cercanía del lanzamiento, aún no están claros algunos de sus conceptos. Se sabe que Travis acabará metido dentro de una consola maldita, lo que servirá para plantear siete juegos diferentes, que cubrirán mecánicas de acción, puzles o, incluso, velocidad. Habrá cooperativo para dos jugadores y no faltará el humor habitual de Suda51, por ejemplo con una parodia de Bola de Dragón. Ahora bien, se supone que, aparte, habrá un modo aventura como tal... del que aún no se sabe nada.



YOSHI'S CRAFTED WORLD

■ SWITCH ■ PRIMAVERA ■ GOOD-FEEL (NINTENDO) ■ PLATAFORMAS

El dinosaurio más simpático de Nintendo cardó la lana en su anterior videojuego, y éste será prácticamente una continuación... pero sustituyendo la ambientación "textil" por otra "papelera", que hará que los niveles sean como auténticos dioramas, de modo que podremos llegar a ver su reverso o, incluso, a interactuar con los fondos, que tendrán todo tipo de motivos: pasteleros, de Halloween, de trenes... El plataformeo mantendrá los saltos bidimensionales y el lanzamiento de huevos como bases, con un cooperativo que contará con mecánicas adicionales, como la de poder subirse a la chepa del compañero para superar las secciones más peliagudas. Además, el perro Poochy volverá a prestarnos su ayuda como montura.



65

CRACKDOWN 3

XBOX ONE - PC ■ 15 DE FEBRERO ■ SUMO DIGITAL (MICROSOFT) ■ ACCIÓN

La espera se ha hecho eterna, pero ya no hay vuelta de hoja y esta exclusiva de Microsoft estará lista el 15 de febrero. Como un agente con superpoderes, deberemos luchar contra el crimen en una enorme ciudad llamada New Providence, en una campaña que contará con cooperativo para cuatro jugadores. Los disparos, los golpes cuerpo a cuerpo, los saltos imposibles y las explosiones lo salpicarán todo, con unos atractivos gráficos de estilo cel shading. Eso, por lo que respecta a la historia, pues también habrá un multijugador competitivo que tendrá la peculiaridad de ofrecer entornos destructibles al 100%, incluso como para hacer que un rascacielos se desmorone hasta los cimientos.



66

LUIGI'S MANSION 3

SWITCH ■ 2019 ■ NINTENDO ■ AVENTURA

El miedica Luigi hará de tripas corazón para enfrentarse otra vez a una mansión plagada de fantasmas. El título es provisional y, por ahora, sólo se ha visto un breve tráiler, pero lo cierto es que hablamos de una de las subsagas más queridas de Nintendo, así que su anuncio, largamente reclamado, fue todo un acontecimiento. Al margen de que el apartado gráfico seguirá la línea vista en *Super Mario Odyssey* (con un tono más "simpáticamente tétrico", claro), por el primer vídeo sabemos que la jugabilidad seguirá pivotando en torno al succionaentes del Profesor Fesor, que tendrá funciones extra, como disparar desatascadores.



67

KINGDOM HEARTS III

PS4 - XBOX ONE - PC ■ 29 DE ENERO ■ SQUARE ENIX ■ ROL

La magia de Disney y la de Square Enix se fusionarán de nuevo en uno de los juegos más esperados de la historia, que marcará el final de la historia de Sora, Goofy, Donald y compañía. Con unos gráficos dignos del cine, visitaremos mundos inspirados en películas como "Toy Story", "Hércules", "Piratas del Caribe", "Monstruos S.A.", "Frozen", "Enredados" o "Big Hero 6".



68

MÁS KIRBY EN EL REINO DE LOS HILOS

3DS ■ 2019 ■ GOOD-FEEL (NINTENDO) ■ PLATAFORMAS

También conocido como *Kirby's Extra Epic Yarn*, este juego será una adaptación del aclamado plataformas 2D lanzado en Wii en 2011. Entre las pequeñas novedades, habrá minijuegos adicionales o un modo diabólico en el que tocará ganar a un demonio que irá a toda pastilla.



69

MINDTAKER

PS4 - PC ■ SIN FECHA ■ RELEVO VIDEOGAMES ■ AVENTURA

El estudio vasco Relevo Videogames, responsable de *Baboon!*, sigue trabajando en este thriller, que será compatible con PS VR y que estará protagonizado por un detective que investigará un asesinato que se ha producido en el vecindario donde creció y, más concretamente, en una casa de la que se decía que estaba embrujada... Confiamos en que se aparezca en 2019.

SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE

70

■ PS4 - ONE - PC ■ 22 DE MARZO ■ FROMSOFTWARE (ACTIVISION) ■ ROL

FromSoftware es uno de los estudios más influyentes de los últimos años. Tras trabajar con Atlus, Bandai Namco o Sony en su "fórmula Souls", esta vez se ha aliado con Activision para forjar otra IP de dificultad infernal, pero que supondrá un cambio de dirección drástico, al inspirarse en el periodo Sengoku de Japón y en su folclore.

El protagonista será un guerrero ninja conocido como "el lobo de un solo brazo", que será rescatado de la muerte y se pondrá al servicio de un joven señor... que acabará secuestrado y en cuya búsqueda deberá ir, para ya, de paso, vengarse y recuperar su mancillado honor. Será interesante ver cómo ha planteado la narrativa esta vez Hidetaka Miyazaki, pues *Dark Souls* siempre ha apostado por contar las cosas a través de sus escenarios o sus objetos, cosa que no sabemos si se mantendrá tal cual aquí. Lo que sí es seguro es que el combate traerá consigo una interesante vuelta de tuerca, ya que contaremos con prótesis que darán pie a nuevos preceptos jugables, como sigilo o mayor verticalidad a la hora de desplazarse, con ayuda de un gancho.

■ Para el protagonista de *Sekiro*, no habrá mal que por bien no venga. Gracias a la pérdida de su brazo, se podrá equipar prótesis que le conferirán distintas habilidades de combate, que, por supuesto, se sumarán al uso de armas blancas, como espadas o hachas.



71

SESSION

■ ONE - PC ■ 2019 ■ CREA-TURE STUDIOS ■ DEPORTIVO

Los juegos de monopatín andan de capa caída, con la saga *Skate* desaparecida en el baúl de los recuerdos de EA o el tropezón que fue *Tony Hawk 5*. Sin embargo, el estudio indie Crea-ture tratará de darles impulso con este simulador, financiado en Kickstarter, cuya intención es ser respetuoso al máximo con la cultura del skate y potenciar que la gente comparta sus vídeos.

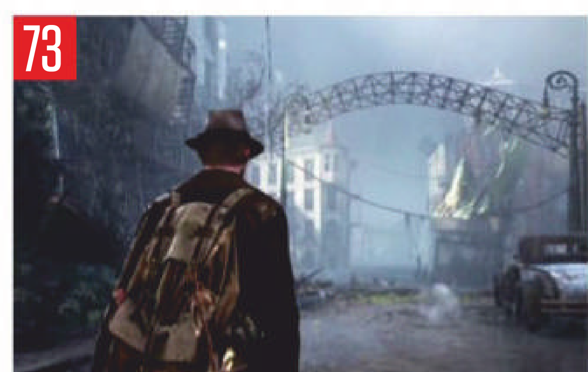


72

THE HONG KONG MASSACRE

■ PS4 - PC ■ 2019 ■ VRESKI ■ SHOOTER

Un exdetective que busca vengar a un antiguo compañero asesinado será el protagonista de esta suerte de *Hotline Miami* realista. Con un planteamiento de shooter en perspectiva cenital e inspiración en el cine de acción clásico, el juego nos llevará por las calles de Hong Kong en un desarrollo donde será clave esquivar, para lo que dispondremos, paradójicamente, de tiempo bala.



73

THE SINKING CITY

■ PS4 - ONE - PC ■ 21 DE MARZO ■ FROGWARES ■ AVENTURA

Ambientada en los años 20 en Oakmont, una ciudad parcialmente sumergida de la costa este de Estados Unidos, esta aventura beberá del universo de H.P. Lovecraft. Así, nos meterá en el pellejo de un investigador privado que deberá resolver diferentes casos mientras explora un enorme mundo abierto y se enfrenta a sucesos paranormales y a horripilantes criaturas.



STAR WARS: JEDI FALLEN ORDER

■ PS4 - ONE - PC ■ OTOÑO ■ RESPAWN (EA) ■ AVENTURA

Tras su gran trabajo con *Titanfall*, Respawn lanzará, aprovechando el estreno en cines de "Star Wars: Episodio IX", un juego en tercera persona protagonizado por un jedi (con el consiguiente uso de espadas láser) y ambientado entre "La venganza de los sith" y "Una nueva esperanza", es decir, en la etapa oscura en la que los pocos supervivientes de la orden tuvieron que exiliarse.



THE OUTER WORLDS

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ OBSIDIAN ENTERTAINMENT ■ ROL

El último juego multiplataforma de Obsidian antes de pasar a trabajar en exclusiva para Microsoft se asemejará mucho a su genial *Fallout: New Vegas*, pero con una ambientación de ciencia ficción en los confines del espacio. Eso significa que tendremos disparos en primera persona, diálogos con diferentes respuestas, humor o una dirección artística con tintes añejos.



WORLD WAR Z

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ SABER INTERACTIVE ■ SHOOTER

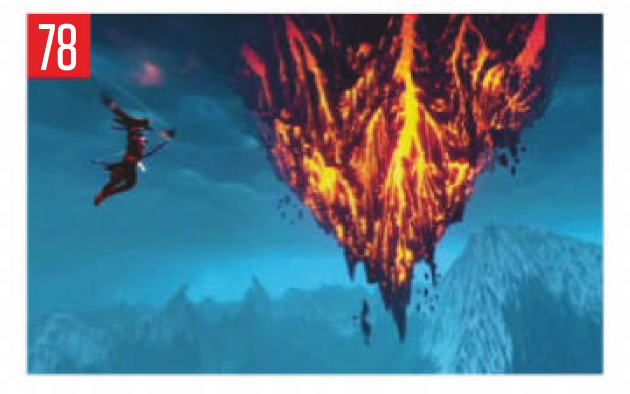
El universo de "Guerra Mundial Z" inspirará este shooter con cooperativo para cuatro jugadores, que nos trasladará a ciudades como Nueva York, Moscú o Jerusalén. No recreará ni el libro ni la película, pero, como en ésta, los zombis se desplazarán en hordas y veremos cómo se atascan en zonas estrechas o cómo se amontonan unos sobre otros para llegar a sitios elevados.



TALES OF VESPERIA DEFINITIVE EDITION

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 11 DE ENERO ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

Exclusiva de Xbox 360 cuando salió en 2009, esta entrega de *Tales of*, una de las más queridas por los fans, volverá remasterizada para todos los formatos actuales. Más allá del lavado de cara gráfico, destacará la ampliación de la historia, que presentará a nuevos personajes.



THE PATHLESS

■ PS4 - PC ■ 2019 ■ GIANT SQUID GAMES ■ AVENTURA

Los responsables de *Abzû* están trabajando en esta melancólica aventura de exploración, puzles y batallas, que se ha anunciado recientemente y en la que viajaremos a una isla para eliminar una maldición. La protagonista será una joven que tendrá un fuerte vínculo con un águila, algo que se aprovechará en lo jugable. Su belleza audiovisual nos tiene embriagados.



YAKUZA 3-4-5

■ PS4 ■ 2019 ■ RYU GA GOTOKU STUDIO (SEGA) ■ AVENTURA

Estas tres remasterizaciones no están confirmadas oficialmente aún por Sega para Europa, pero sí de palabra, pues su máximo responsable, Toshihiro Nagoshi, dijo que se habían llevado a cabo, sobre todo, para que el público occidental pudiera familiarizarse con ellas. El trabajo de localización ya se hizo en los tiempos de PS3, así que sólo es cuestión de que se anuncien fechas.



SKY

■ SIN CONFIRMAR ■ SIN FECHA ■ THATGAMECOMPANY ■ AVENTURA

En uno de los movimientos más extraños que recordamos, el estudio creador del aclamado *Journey* anunció en 2017 que su próximo juego sería una exclusiva temporal para dispositivos Apple, antes de llegar a otras plataformas. Debía salir en 2018, pero seguimos esperando noticias de él... Esta vez, en lugar de recorrer un desierto a pie, volaremos por un bellísimo reino celestial.



TOEJAM & EARL BACK IN THE GROOVE

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 1 DE MARZO ■ HUMANATURE ■ AVENTURA

Tras el enésimo retraso, el 1 de marzo podremos disfrutar de esta nueva entrega de la mítica serie de Mega Drive, comandada por su creador original, Greg Johnson, y en la que deberemos buscar las piezas perdidas de una nave, con opciones cooperativas para cuatro jugadores.



SPELUNKY 2

■ PS4 - PC ■ 2019 ■ MOSSMOUTH ■ PLATAFORMAS

Diez años después de su triunfal debut, la saga *Spelunky* volverá con una secuela que potenciará las virtudes que ya vimos entonces, añadiendo un cooperativo para dos jugadores, tanto local como online. A lo largo de niveles plataformeros en 2D que se generarán de manera procedural, viviremos la historia de Ana, la hija del protagonista de la primera entrega.



ANCESTORS: THE HUMANKIND ODYSSEY

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ PANACHE DIGITAL ■ AVENTURA

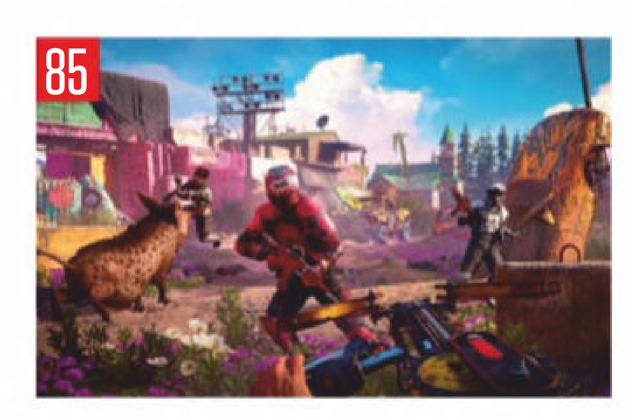
Patrice Désilets, padre de *Assassin's Creed*, nos hará revivir la evolución de los homínidos a lo largo de millones de años en este juego de mundo abierto, en el que habrá que sobrevivir a feroces depredadores y en el que las habilidades se transmitirán de generación en generación.



PSYCHONAUTS 2

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ DOUBLE FINE P. ■ PLATAFORMAS

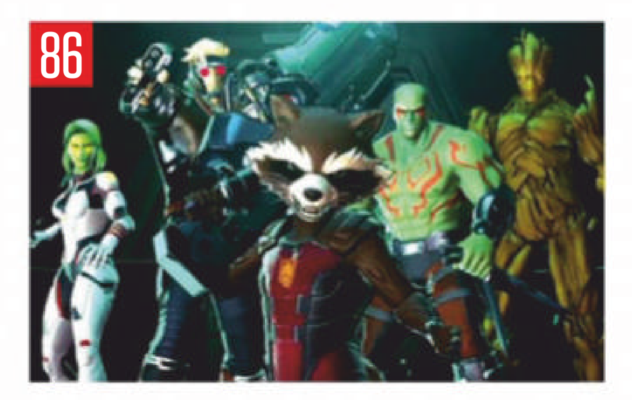
Desde que se anunciara y financiara en Fig a principios de 2016 con 3,8 millones de dólares, no habíamos sabido prácticamente nada de este nuevo plataformas del siempre creativo Tim Schafer, secuela directa del que salió en 2005. Por suerte, en la gala de los Game Awards, se confirmó que en 2019 podremos disfrutar de las nuevas andanzas psíquicas de Razputin.



FAR CRY: NEW DAWN

■ PS4 - ONE - PC ■ 15 DE FEBRERO ■ UBISOFT ■ SHOOTER

Esta secuela de *Far Cry 5* reciclará el Condado de Hope como escenario central, pero lo hará con una ambientación postapocalíptica, en la que tendremos que ayudar a los supervivientes de una catástrofe nuclear a plantar cara a un grupo de saqueadores liderado por dos gemelas de armas tomar. De nuevo, la campaña se podrá disfrutar en cooperativo junto a un amigo.



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

■ SWITCH ■ 2019 ■ TEAM NINJA ■ ACCIÓN

Los superhéroes de Marvel tratarán de evitar que Thanos consiga las Gemas del Infinito en este juego de acción con cooperativo para cuatro jugadores y exclusivo de Switch. Entre los personajes, habrá miembros de Los Vengadores, de Guardianes de la Galaxia y de X-Men.



MORTAL KOMBAT 11

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 23 DE ABRIL ■ NETHERREALM ■ LUCHA

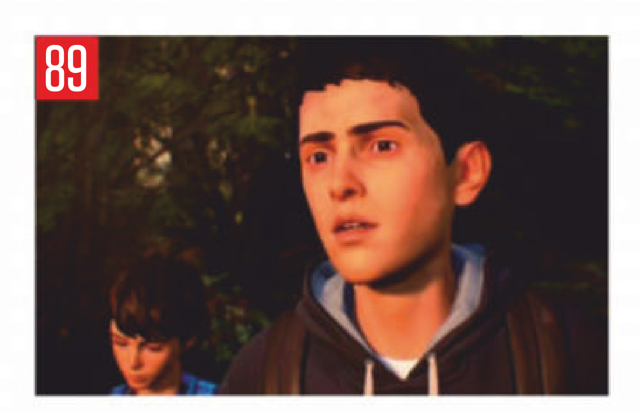
La saga de lucha más violenta de la historia dará un golpe sobre la mesa con una entrega que supondrá su estreno en Switch, con la inédita portabilidad que eso conlleva. NetherRealm Studios y Warner Bros no han dado grandes detalles aún, pero sí se sabe que la personalización será muy profunda y que el modo historia dará protagonismo a un personaje nuevo.



CRASH TEAM RACING: NITRO-FUELED

■ PS4 - ONE - SWITCH ■ 21 DE JUNIO ■ BEENOX ■ VELOCIDAD

Por tercer año consecutivo, Activision recuperará otro clásico de PlayStation en forma de remake. En esta ocasión, será el mítico spin-off de carreras de *Crash Bandicoot*, que contará con unos gráficos totalmente renovados y que añadirá contenido adicional, así como modo online.



LIFE IS STRANGE 2

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ DONTNOD ENTERT. ■ AVENTURA

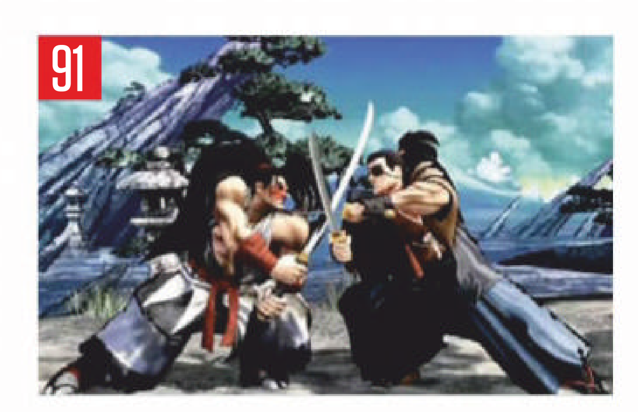
Esta aventura episódica, de la que por ahora sólo se ha distribuido el primer capítulo, seguirá su curso en 2019. El segundo episodio está previsto para enero, y lo lógico es que los otros tres restantes se vayan lanzando hasta finales de año (con una previsible edición física para ese entonces), para completar la historia de los hermanos Díaz en su huida hacia México.



INAZUMA ELEVEN ARES

■ PS4 - SWITCH ■ 2019 ■ LEVEL-5 ■ ROL

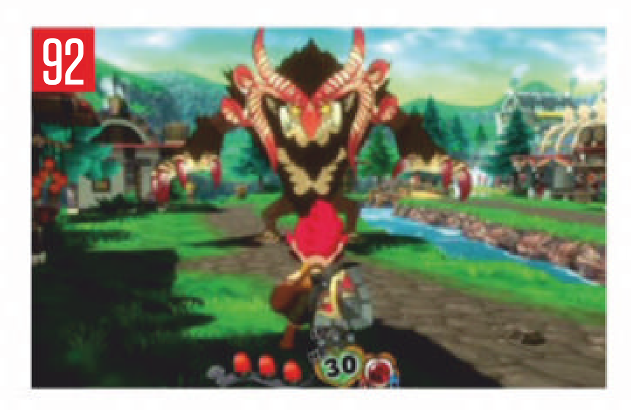
La nueva mezcla de fútbol y rol de Level-5 lleva anunciada nada menos que desde 2016 y, con la compañía japonesa, nunca es fácil saber cuánto tardará en exportar a Occidente sus títulos, pero, salvo retraso inesperado, está confirmado que éste llegará en 2019. Sus partidos serán más atractivos que nunca en lo visual, pues no será para 3DS, sino para consolas de sobremesa.



SAMURAI SHODOWN

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ PRIMAVERA ■ SNK ■ LUCHA

En los últimos tiempos, SNK se había dedicado a recuperar numerosas entregas clásicas de su saga de lucha con samuráis, pero se echaba en falta que se atreviera con una hecha desde cero. Ese deseo se cumplirá en 2019, con un juego que será multiplataforma (hasta hace poco sólo estaba anunciado para PS4) y cuya evolución estética recordará a la que tuvo *Street Fighter IV*.



TOWN

■ SWITCH ■ 2019 ■ GAME FREAK ■ ROL

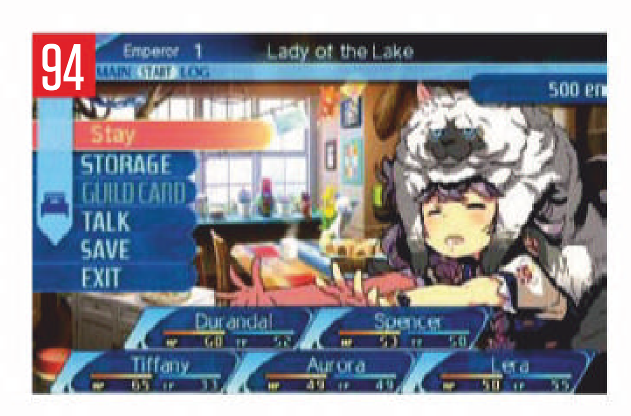
Game Freak redoblará esfuerzos en 2019 y, aparte del nuevo *Pokémon*, lanzará en Switch otro RPG exclusivo, éste en forma de IP de nuevo cuño. En el pintoresco *Town*, encarnaremos a un joven que tendrá que defender a su aldea del repentino ataque de una horda de monstruos, de modo que los combates transcurrirán por turnos y tendrán un tono marcadamente clásico.



LA-MULANA 2

■ PS4 - ONE - SWITCH ■ PRIMAVERA ■ NIGORO ■ AVENTURA

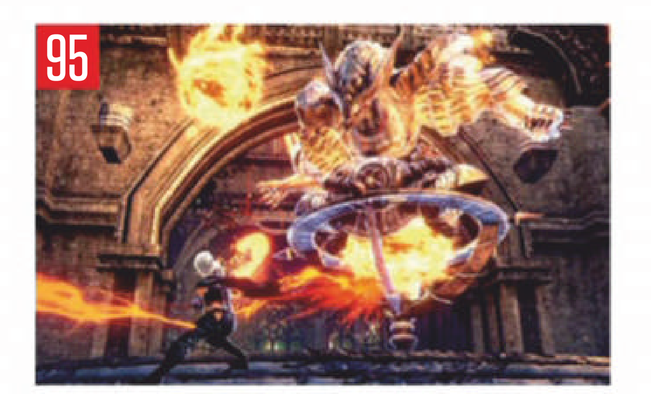
Tras recibir excelentes críticas en PC, este juego indie se adaptará a consolas en primavera, y lo hará con una versión física debajo del brazo (aunque no está claro si estará lista al mismo tiempo que la digital). La protagonista será Lumisa Kosugi, una arqueóloga que se adentrará en unas ruinas para investigar a qué se debe una súbita aparición de monstruos en el mundo.



ETRIAN ODYSSEY NEXUS

■ 3DS ■ 5 DE FEBRERO ■ ATLUS ■ ROL

Al margen de Nintendo, Atlus es, con diferencia, la compañía que más está haciendo por postergar la jubilación de 3DS, merced a sus muchos juegos de rol. En 2019, y a la espera de la posible exportación de *Persona Q2: New Cinema Labyrinth*, continuará su estrategia con este título, en el que buscaremos tesoros reclutando exploradores de hasta diecinueve clases.



GOD EATER 3

■ PS4 - PC ■ 8 DE FEBRERO ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

La ya veterana saga de rol de Bandai Namco tratará de llegar a más público con su entrega más ambiciosa hasta la fecha. Con opciones cooperativas para hasta ocho jugadores, este intenso RPG de acción nos enfrentará a una invasión de aragamis, unas bestias horripilantes a las que deberemos tumbar con armas cuerpo a cuerpo que dejarán deliciosos efectos de luz.



THE SURGE 2

■ PS4 - XBOX ONE - PC ■ 2019 ■ DECK 13 ■ ROL

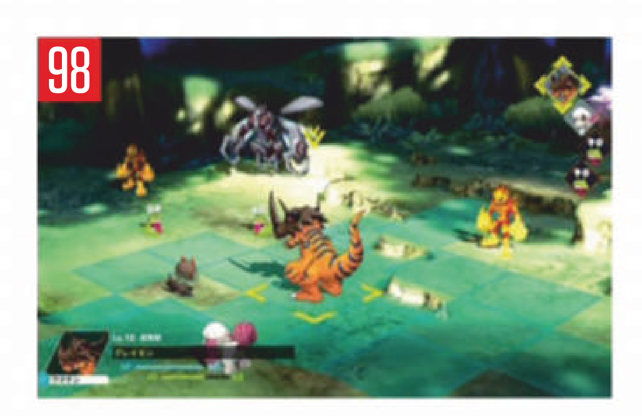
De los clones que le han salido a *Dark Souls*, *The Surge* fue, sin duda, uno de los más originales, al apostar por exoesqueletos para combatir contra máquinas a las que podíamos desmembrar, según dónde las golpeáramos. Esta secuela mantendrá la exacerbada dificultad y ampliará la fórmula con nuevas armas e implantes, con una ambientación en una ciudad devastada.



TRIALS RISING

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 12 DE FEBRERO ■ REDLYNX ■ VELOCIDAD

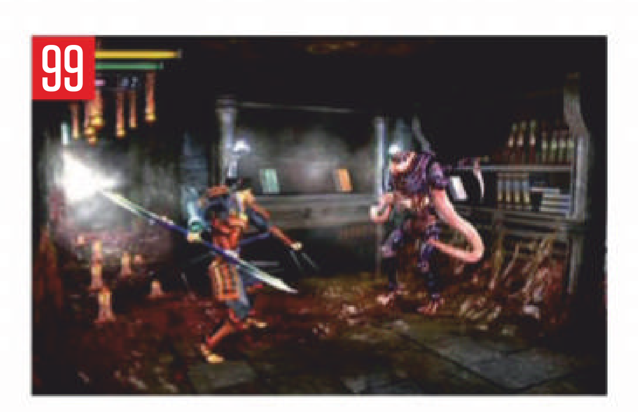
De todas las sagas de Ubisoft, ésta de los finlandeses RedLynx es una de las más peculiares, al combinar velocidad con lo que casi podrían considerarse puzles plataformeros. Esta entrega nos llevará por localizaciones de todo el mundo para proponernos desafiantes obstáculos en los que experimentar con las físicas de una moto de trial, combinando aceleración e inclinación.



DIGIMON SURVIVE

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 2019 ■ BANDAI NAMCO ■ ROL

Para conmemorar el vigésimo aniversario de un anime tan querido como Digimon, en 2019 contaremos con un RPG táctico que, a diferencia de los de los últimos años, será multiplataforma y estará traducido al castellano. El protagonista será Takuma Momozuka, un niño que, como en la primera serie, se perderá en un campamento escolar y acabará transportado al mundo digital.



ONIMUSHA WARLORDS

■ PS4 - ONE - SWITCH - PC ■ 15 DE ENERO ■ CAPCOM ■ ACCIÓN

De todo el fondo de armario de Capcom, una de las sagas que más añoraba el público era *Onimusha*... y va a resucitar con una remasterización de la entrega original, lanzada en PS2 en 2001. El samurái Samanosuke Akechi y el ninja Kaede volverán a blandir las armas frente a los demonios, aunque en Europa no tendremos la edición física que sí saldrá en Norteamérica...



DESPERADOS 3

■ PS4 - ONE - PC ■ 2019 ■ MIMIMI PRODUCTIONS ■ ESTRATEGIA

THQ Nordic ha puesto toda la carne en el asador en lo que a adquirir derechos de sagas clásicas se refiere (*Carmageddon*, *Alone in the Dark*, *Timesplitters*, *Kingdoms of Amalur*), y *Desperados* será de las primeras en reaparecer, con un juego de estrategia en el que encarnaremos a la banda de forajidos de rigor en el salvaje Oeste y cuyos combates se podrán resolver letalmente... o no.

EN EL **LIMBO**

Hay un buen número de juegos que se anunciaron hace tiempo y que aún no tienen fecha, por lo que los hemos apartado del grueso del reportaje. Algunos seguramente se vayan, como poco, a 2020, pero confiamos en que otros puedan estar listos a lo largo de 2019.



THE LAST OF US: PART II

PS4 ■ SIN FECHA ■ NAUGHTY DOG (SONY) ■ AVENTURA

Esta esperada secuela tiene muchas papeletas para acabar saliendo en 2020, quién sabe si como un juego "intergeneracional" (hay que poner muchas comillas a esto, pues, si Sony se decidiera a apostar en PS5 por una "retrocompatibilidad remasterizadora" como la que ha tenido Xbox One, realmente no haría falta vender dos versiones distintas del juego y dejaría de tener sentido esa terminología). Sea como fuere, la aventura no estará protagonizada esta vez por Joel, sino por Ellie, que tendrá diecinueve años y, por algún motivo que se desconoce, estará sedienta de venganza, si bien también la veremos en actitudes más afectivas con la que parece ser su novia, Dina. Amén de volver a lucir una gran banda sonora de Gustavo Santaolalla, Naughty Dog promete marcar el techo técnico de PS4, no sólo en lo gráfico (las animaciones de la demo del E3 2018 son las más realistas que hemos visto), sino también en aspectos como la IA de los enemigos, entre los que se volverán a contar humanos sanguinarios y, por supuesto, terroríficos chasqueadores.



DEATH STRANDING

PS4 ■ SIN FECHA ■ KOJIMA PRODUCTIONS (SONY) ■ AVENTURA

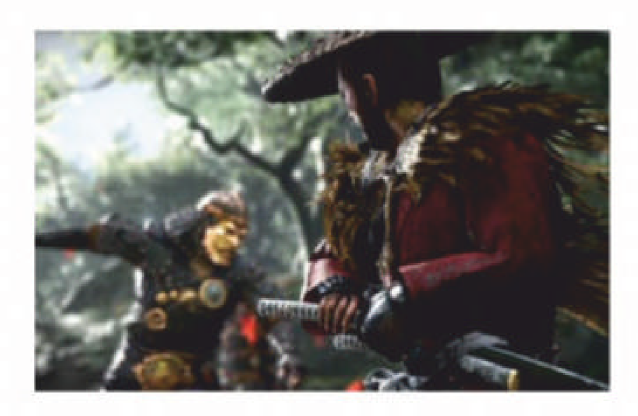
El actor Norman Reedus, que interpreta a Sam, el protagonista del nuevo juego de Hideo Kojima, ha dejado caer que su lanzamiento podría producirse a principios de año. Dudamos que realmente esté tan cercano, pero sí vemos viable que llegue a lo largo de 2019 (el desarrollo empezó a finales de 2015, si bien eso no es sinónimo de nada sin saber cuánto dura la aventura o cómo de abierto es su mundo). Pese a los muchos tráilers que ya se han visto, siguen sin estar claros los preceptos argumentales y jugables, si bien parece claro que pivotará en torno a los vínculos humanos, la vida y la muerte. Pocas veces hemos visto un proyecto tan ambiguo, pero Kojima nunca defrauda, y el elenco de actores del que se ha rodeado es soberbio.



CYBERPUNK 2077

PS4 - XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ CD PROJEKT RED (BANDAI NAMCO) ■ ROL

El listón rolero y narrativo de *The Witcher 3* parece casi imposible de rebasar, pero CD Projekt RED aspira a superarse a sí mismo con este RPG de ambientación cibernética, inspirado en el famoso juego de rol de papel y lápiz de Mike Pondsmith. En él, encarnaremos a V, un mercenario que deberá ganarse las habichuelas en Night City, una ciudad decadente y lobotomizada por el "braindance", una forma de ocio basada en vivir las experiencias de otros a través de implantes neurológicos. El estudio polaco ha tomado riesgos creativos y apostará por una cámara en primera persona que potenciará la narrativa y la jugabilidad. Tenemos serias dudas, dada su envergadura, y lo vemos más para 2020, pero ojalá se adelante.



GHOST OF TSUSHIMA

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ SUCKER PUNCH (SONY) ■ AVENTURA

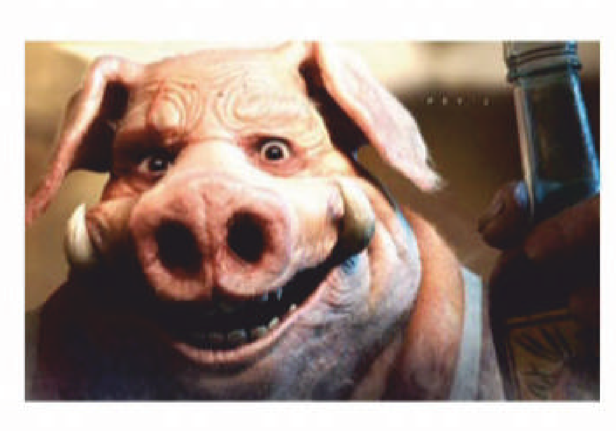
Sucker Punch lanzó su último gran juego, *Infamous: Second Son*, en marzo de 2014, y el tiempo transcurrido desde entonces nos hace ser optimistas con que ésta pueda ser la gran apuesta de Sony para la campaña de Navidad. Su ambientación de samuráis en una isla de Japón, con un cuidado sistema de combate con katana y unos gráficos de infarto, apunta alto.



HALO INFINITE

■ ONE - PC ■ SF ■ 343 INDUSTRIES (MICROSOFT) ■ SHOOTER

De los exclusivos que Microsoft tiene en cartera (a la espera de que sus nuevos estudios, en especial Playground, Ninja Theory y The Initiative, anuncien sus próximos proyectos), éste es el de fecha más dudosa. Teniendo en cuenta que se le quiere dar a la saga la renovación que ya iba necesitando, implantando un nuevo motor (el Slipspace), es probable que se vaya a 2020.



BEYOND GOOD & EVIL 2

■ SIN CONFIRMAR ■ SF ■ UBISOFT MONTPELLIER ■ AVENTURA

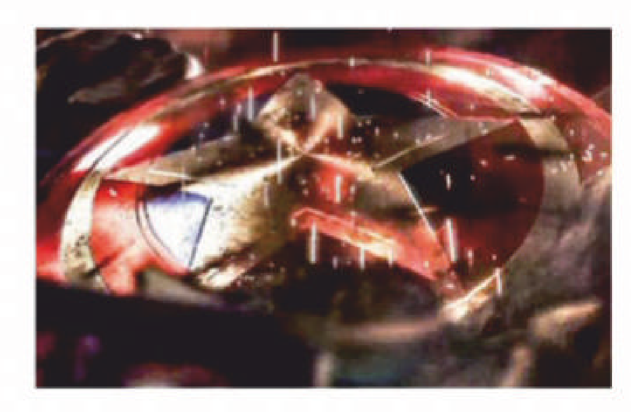
Aunque ha estado en los dos últimos E3, la nueva aventura interplanetaria de Michel Ancel no tiene ni siquiera plataformas confirmadas, y su ambicioso planteamiento nos hace pensar que acabará viendo la luz en la próxima generación de consolas. Aparte, el creador francés estaba también enfrascado en el desarrollo del indie *WiLD*... del que nada se sabe desde hace años.



FINAL FANTASY VII REMAKE

■ PS4 ■ SIN FECHA ■ SQUARE ENIX ■ ROL

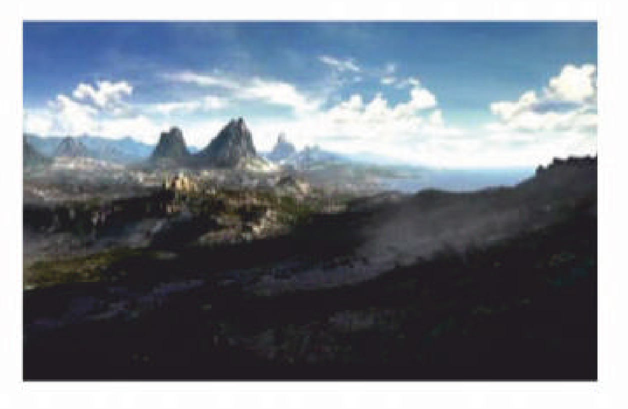
Se anunció en el mítico E3 2015 como una exclusiva temporal de PS4... y lo que le queda, pues llevamos desde la PlayStation Experience de ese mismo año sin haber visto nada más. Teniendo en cuenta los problemas de desarrollo que ha tenido y que su director, Tetsuya Nomura, ha estado volcado en *Kingdom Hearts III*, parece evidente que dista aún mucho de estar listo.



LOS VENGADORES

■ SC ■ SF ■ CRYSTAL DYNAMICS (SQUARE ENIX) ■ AVENTURA

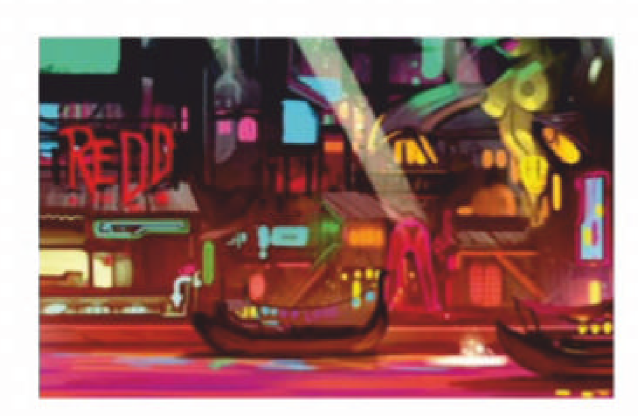
La cuarta y última película de Los Vengadores se estrena el 26 de abril, pero no parece que este título de Crystal Dynamics (cuyo último juego es *Rise of the Tomb Raider*, de 2015-16) en colaboración con Eidos Montreal vaya a sacarle rédito. Se anunció en enero de 2017 y se prometió dar detalles en 2018, cosa que no ha sucedido. Todo apunta a que será para la próxima generación.



THE ELDER SCROLLS VI

■ NUEVA GENERACIÓN ■ SIN FECHA ■ BETHESDA ■ ROL

Bethesda sorprendió a propios y extraños en el último E3, cuando anunció de una tacada dos RPG tan ambiciosos como éste y *Starfield*. Más sorprendente aún fue el hecho de que su director, Todd Howard, dijera textualmente que eran para la nueva generación. Por tanto, les quedan años en el horno... y esperemos que eso implique cambiar, de una vez, a un nuevo motor.



THE LAST NIGHT

■ XBOX ONE - PC ■ SIN FECHA ■ ODD TALES ■ AVENTURA

Los juegos indies suelen demorarse varios años desde que se anuncian, dado lo pequeños que son los equipos. Esta prometedora aventura de estética ciberpunk, presentada en el E3 2017, es un ejemplo. "Para crear algo único y especial, nos estamos tomando tiempo para experimentar, errar, aprender y crecer como creadores y como equipo". Traducción: va para muy largo.



BAYONETTA 3

■ SWITCH ■ SF ■ PLATINUM GAMES (NINTENDO) ■ ACCIÓN

Los Game Awards 2017 se recuerdan, sobre todo, porque supusieron el anuncio de este hack and slash de Platinum Games, mediante un tráiler conceptual que poco decía. Un año después, seguimos en las mismas... Tampoco se sabe nada de otra exclusiva de una third party para Switch como es *Shin Megami Tensei V*, sobre el que Atlus lleva ya un año sin pronunciarse.



METROID PRIME 4

■ SWITCH ■ SIN FECHA ■ NINTENDO ■ AVENTURA

Nintendo no es muy dada a anunciar juegos de los que aún no tiene material que mostrar, pero *Bayonetta 3* no es la única excepción reciente. De esta aventura de Samus Aran sólo se conoce el logo que se vio en el E3 2017... No se sabe ni qué estudio lo está haciendo (se rumoreó que se le habría dado la batuta a Bandai Namco) ni la fecha. ¿Y qué habrá sido de Retro Studios?

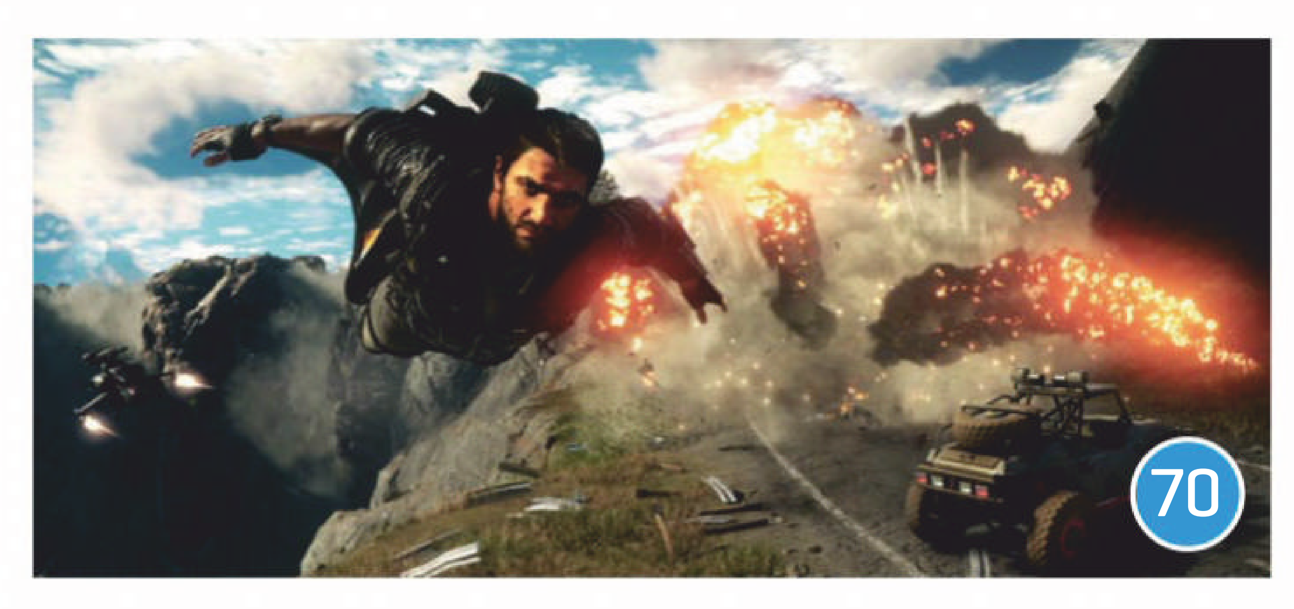
ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



SUPER SMASH BROS ULTIMATE

El crossover de Nintendo pone en liza un enorme plantel de personajes que es un homenaje a la historia del videojuego



JUST CAUSE 4

La acción más trepidante y desenfadada es la clave de este enorme sandbox, pensado para divertirse sin complicaciones

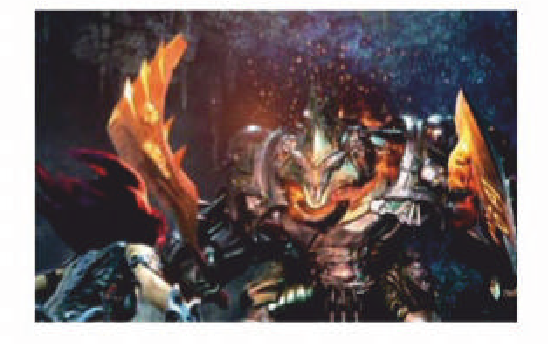


VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:
www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

66 Super Smash Bros Ultimate
70 Just Cause 4
72 Darksiders III



74 Yo-Kai Watch 3
76 Civilization VI
77 Toki
77 Gear.Club Unlimited 2
78 Monster Boy and the Cursed Kingdom
79 Super Hydorah
79 Astérix y Obélix XXL 2
79 SNK 40th Anniversary Collection
79 This War of Mine

CONTENIDOS DESCARGABLES

80 Assassin's Creed Odyssey
80 Marvel's Spider-Man
81 Gran Turismo Sport
81 Destiny 2
81 CoD: Black Ops IIII
81 Ni no Kuni II
81 Sea of Thieves
81 LEGO DC Súper-Villanos



Super Smash Bros Ultimate

El plantel está formado por 69 luchadores (76, si se cuentan las versiones eco de algunos). Es una barbaridad, y más si se tiene en cuenta que cada uno pelea a su manera.

EL COMBATE DEL SIGLO, EN HOMENAJE A UNA INDUSTRIA

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Lucha
DESARROLLADOR Sora Ltd.
DISTRIBUIDOR Nintendo
JUGADORES 1-8
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 12

Con un solo combate por generación, *Super Smash Bros* se ha convertido en uno de los púgiles estrella de Nintendo. Ahora, llega una entrega que repasa su trayectoria y lo fortalece para convertirlo en un referente de Switch.

Yo renegué del género de la lucha hace años, pero esta saga es una excepción, tanto por su idiosincrasia como por los recuerdos que tengo de ella. No en vano, las dos primeras entregas, para Nintendo 64 y GameCube, me dieron cientos de horas de diversión junto a mi hermano y mis amigos. Por aquel entonces, Masahiro Sakurai y su equipo se limitaban a mezclar "sólo" contenido de sagas de Nintendo, pero, en las dos entregas siguientes, para Wii y Wii U-3DS, el crossover creció en ambición para acoger a personajes, escenarios u objetos de otras compañías: Sega, Konami, Bandai Namco, Square Enix, Capcom...

Lo viejo y lo nuevo, de la mano

Ultimate es una aglutinación gigantesca, que retoma la jugabilidad de siempre y mucho del contenido preexistente. Sin embargo, a diferencia de conversiones como *Mario Kart 8 Deluxe*, es mucho más que un mero ejercicio de reedición o remasterización.

En primer lugar, dan cuenta de ello los nuevos luchadores únicos: Inkling, Ridley, Simon Belmont, King K. Rool, Canela e Incineroar, a los que se pueden sumar versiones eco como Ken, Samus Oscura o Richter. Incluso se podría contar como fichajes a los personajes que fueron carísimos DLC en Wii U y que muchos no disfrutaron, como fueron Ryu, Bayonetta, Cloud y Corrin. Los nuevos escenarios sí se quedan algo cortos: Ayuntamiento de Nueva

Donk, Torre de la Meseta, Torres Merluza y Castillo de Drácula. En todo caso, hay la friolera de 103 entornos en total, con tres versiones de cada uno (algo que permite simplificar la orografía y suprimir los sucesos aleatorios).

Por otra parte, la jugabilidad presenta importantes retoques. La base sigue siendo echar a los rivales del escenario, con trifulcas de hasta ocho personas, individualmente o por equipos, pero el "timing" de algunos movimientos ha cambiado. Especialmente notorio es el del smash cargado, que, ahora, se puede sostener durante varios segundos antes de soltarlo, lo que añade una capa estratégica de potenciales engaños. Asimismo, se han reequilibrado las técnicas de ciertos personajes e incluso se ha modificado el estilo de otros, como el de Ganondorf. También se han alterado algunos smash finales, para que no resulten tan abusivos.

Otro aspecto que denota cariño es la modificación de algunos diseños. El caso más llamativo es el de Link y Zelda, que ahora tienen la apariencia vista en *Breath of the Wild* y *A Link Between Worlds*, respectivamente. También Mario cuenta con trajes modernos, como el nupcial o el de constructor. En cuanto a los escenarios, se ha tirado de filtros HD, pero con varias aproximaciones: los de N64 lucen casi como en 1999 (por decisión creativa), mientras que los de GameCube o Wii sí presentan mejores texturas y efectos extra.

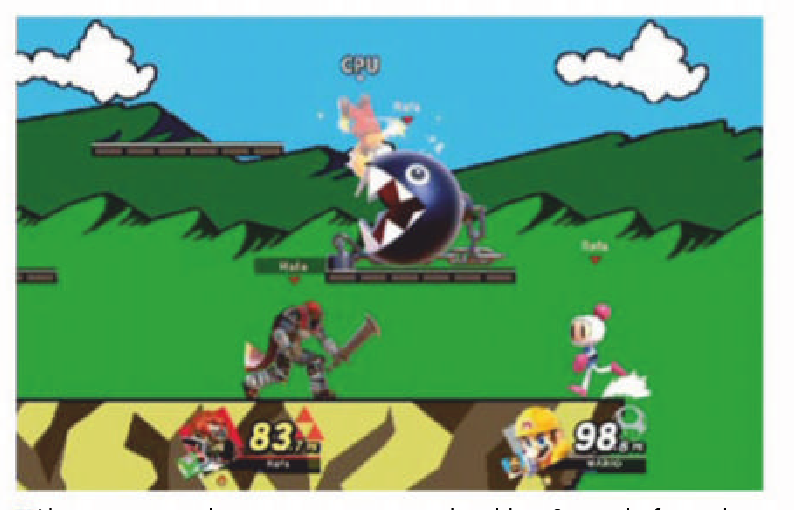
Combates de toma pan y moja

Dentro de los modos de juego, vuelve el sempiterno Smash Arcade, con varias rondas, una fase de bonificación y un »

A DIFERENCIA DE MARIO KART 8 DELUXE, ES MUCHO MÁS QUE UN MERO EJERCICIO DE REEDICIÓN O REMASTERIZACIÓN



Las novedades "de contenido" son cuatro escenarios (de un total de 103) y seis personajes únicos (de un total de 69, sin contar los ecos).



Algunos personajes presentan retoques jugables. Ganondorf, por ejemplo, usa ahora una espada, y su puñetazo especial ha perdido alcance.

Las coreografías de golpes son una gozada de efectos cromáticos, especialmente cuando entran en juego los temibles smash finales.

LO MEJOR

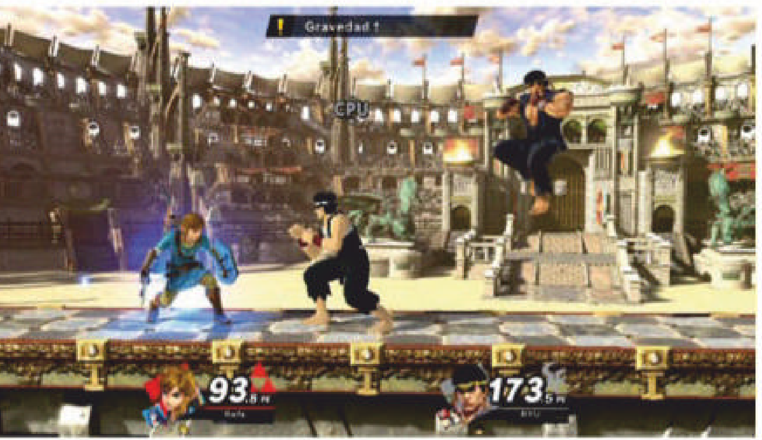
La dimensión como crossover. Tiene contenido para dar y regalar. El plantel, muy diferenciado y con retoques más allá del remaster. La banda sonora. Jugar con el mando de GameCube.

LO PEOR

No escapa a la lacra del género: los pases de temporada. Se echa en falta algún otro escenario nuevo. El online, al menos con wifi y pese a que requiere ya una suscripción, tiene bastante lag.



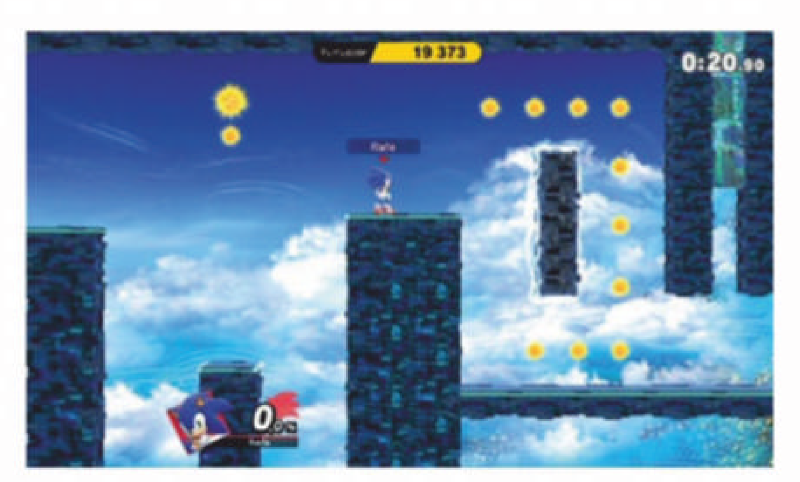
La estética de algunos luchadores se ha adecuado a la de sus últimos juegos, pero es muy personalizable. Link, por ejemplo, puede ser el de *Breath of the Wild*... o el de la Máscara de la Fiera Deidad.



Algunos ayudantes bien se merecerían ser personajes principales: Akira (*Virtua Fighter*), Guile (*Street Fighter*), Matt (*Golden Sun*), Bomberman...



Casi todo el contenido está remozado visualmente... salvo los escenarios traídos de N64, que tienen encanto pero se sienten desangelados.



En la fase plataformera de bonificación de Smash Arcade, huimos de un agujero negro mientras recogemos el mayor número posible de soles.

» jefe final. Como en todo juego de Sakurai, la dificultad se puede regular ampliamente, y cada personaje tiene una ruta tematizada. Por ejemplo, Yoshi se enfrenta a rivales jurásicos, mientras que Kirby lo hace contra glotones. Nos han encantado los duelos contra los jefes (hay una decena), si bien, puestos a pedir, habría estado bien tener, al menos, uno por saga, pues muchos personajes acaban enfrentándose a los manidos Master Hand y Giga Bowser.

Otros modos muy directos son Combate normal, Tropa Smash (con equipos de tres o cinco integrantes), Torneo, Smash especial (con variantes como que cada contendiente empiece con un 300% de daño), Asalto (toca derrotar a todo un ejército de enemigos) o Entrenamiento. Echamos en falta minijuegos como el mítico Home-Run Contest, con su bate y su lanzamiento de saco, pero sí vuelven los desafíos, 111 en total, que desbloquean bonificaciones.

La estrella de la velada

Ahora bien, el epicentro de *Super Smash Bros Ultimate* es El mundo de estrellas perdidas, es decir, el modo Aventura. Esta vez, no hay escenarios por los que avanzar peleando como hubo en GameCube o en Wii, sino un tablero cuyas casillas equivalen a sucesivos combates y que da para unas

ESPÍRITUS MEDIANTE, HAY REFERENCIAS A INFINIDAD DE SERIES, TANTO DE NINTENDO COMO DE THIRD PARTIES

GRAN TRIBUTO EN FORMA DE AVENTURA

El mundo de estrellas perdidas es el modo más destacado, pues consta de 600 combates, que representan a multitud de personajes y momentos icónicos de la historia del videojuego, a través de alteraciones de los luchadores, escenarios, música...



El mapa es un tablero que se divide en casillas por las que avanzamos de forma progresiva. Algunas de las áreas están inspiradas en sagas específicas, como *Splatoon* o *Donkey Kong*. Nuestra favorita es la de *Zelda*, que está plagada de geniales guiños.



El objetivo es liberar a todos los luchadores del juego, que han caído presos de un embrujo, así como a los llamados espíritus. El personaje inicial es Kirby, y los demás se desbloquean poco a poco. Las escenas de vídeo se limitan a la intro y la conclusión.



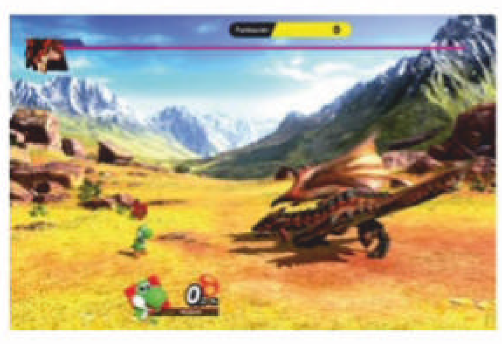
Los espíritus son clones de los personajes estándar, pero con alteraciones de aspecto, forma de luchar, escenografía o música que los asemejan a iconos como The Boss, Revolver Ocelot, Robotnik, Darunia, Link Deku, Ryota Hayami... y cientos más.



Al derrotar a cada espíritu, se suma a nuestra colección y nos lo podemos equipar para que nos confiera una habilidad específica. Esto es clave para superar los combates, que presentan condicionantes como suelos electrificados, vistas invertidas...



Existe un componente rolero. Por un lado, hay un diagrama de mejora de habilidades; por otro, los espíritus tienen unas estadísticas, suben de nivel, se apoyan en un sistema de piedra-papel-tijera y podemos combinarlos para crear otros más poderosos.



Los jefes finales, que también aparecen en Smash Arcade, dejan algunos de los mejores momentos. Hay una decena, entre los que se cuentan viejos conocidos (como Master Hand) y otros nuevos, como el abrasador Rathalos de *Monster Hunter*.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

veintidós horas de juego. Ahí, entran en liza los llamados espíritus, seguramente la novedad más significativa, que dan pie a un crossover demencial. En principio, hay 76 personajes jugables, pero, en su bendita locura, Sakurai ha hecho que, modificaciones mediante, muchos puedan "disfrazarse" de cientos de iconos de la historia de los videojuegos. Valgan un par de ejemplos: Otacon (Doctor Mario), Snorlax (King K. Rool en tamaño XXL), Rabbid Kong (Donkey con pelaje blanco)... Y hay escenificaciones aún más ingeniosas, como, por ejemplo, la de Kaepora Gaebora (el búho de *Zelda*, que propicia que la perspectiva se invierta) o la de Malon (la ranchera de la misma saga, que aparece representada en combate en forma de cucos que atacan). Gracias a eso, hay referencias a infinidad de series, tanto de Nintendo como de third parties: *Wave Race*, *Excitebike*, *Advance Wars*, *Rhythm Paradise*, *ARMS*,



OPINIÓN

Es un chute de nostalgia a todos los niveles, pero, al mismo tiempo, tiene novedades para dar y tomar. Es verdad que el online no va del todo fino, por el lag, pero el contenido global es irreprochable: Sora Ltd., con Sakurai al frente, ha firmado uno de los mejores juegos de lucha de la historia y, sin duda, el mejor crossover.

95

Another Code, *Labo*, *Shantae*... Mención especial merecen también las sagas que tienen presencia en forma de ayudantes u objetos de aparición aleatoria, como *Virtua Fighter*, *Golden Sun*, *Project Zero*, *Shovel Knight*, *Art Academy*... Otro elemento que contribuye a que éste sea el mejor crossover de la historia es el de la banda sonora, pues hay más de 800 canciones míticas que pueden presidir las peleas (y que incluso se pueden reproducir con la consola apagada). Volver a escuchar melodías de *Ocarina of Time*, *Sonic Adventure 2*, *Street Fighter II*, *Final Fantasy VII* o *Castlevania: Symphony of the Night* es música nostálgica para los oídos.

Guantazos al ralentí

Para rematar el conjunto, está el multijugador, con sus alocadas trifulcas, especialmente en local. En el online, hay altibajos. Nos encontramos con una experiencia muy configurable, cuya búsqueda de partidas tiene en cuenta incluso la maestría que tenemos sobre cada personaje, pero es una lotería de lag, al menos tirando de wifi. Cuando aparece, no suele ser crítico, pero sí molesto, lo cual no es de recibo, considerando que el online de Switch pasó a ser de pago hace poco. Nintendo recomienda jugar con cable, pero hace falta un adaptador LAN que cuesta 23 €...

El combate definitivo

No es un juego nuevo del todo... pero, paradójicamente, es mucho mejor que si lo fuese. Con esta entrega de *Super Smash Bros*, uno vuelve a sentirse como si tuviera en las manos el mando de GameCube, que, de hecho, es compatible. La cantidad de contenido y su amor por los videojuegos sólo son comparables a su equilibrada jugabilidad y a su capacidad para divertir, en solitario o en comandita. El "Ultimate" del título está más que justificado.



Uno de los grandes atractivos de este juego de mundo abierto es la enorme capacidad de destrucción de Rico: gran parte de las estructuras se pueden hacer saltar por los aires, con unos efectos muy logrados.

Just Cause 4

TODO UN PAÍS PARA DESTRUIR A TUS ANCHAS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Avalanche Studios
DISTRIBUIDOR Square Enix
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Fiel a la saga, *Just Cause 4* es un sandbox tan extremo y divertido como su protagonista, Rico Rodríguez, un tipo duro que regresa armado con su garfio, su paracaídas y un impresionante arsenal, dispuesto a hacernos pasar un buen rato mientras libera Solís (un pequeño país en la jungla sudamericana) del megalómano Óscar Espinosa y de los mercenarios de la Mano Negra.

Avalanche Studios son maestros en el género del sandbox. No sólo se han encargado de las tres entregas anteriores, sino que firman juegos como *Mad Max* o el próximo *Rage 2*. Tienen su propio motor gráfico, el APEX Engine, y su estilo personal, en el que priman la diversión, el tamaño del mapa (Solís tiene 100 kilómetros cuadrados) y las posibilidades. Y, precisamente, ésos son los puntos fuertes de *Just Cause 4*. La idea es acabar con Espinosa (que está utilizando el clima como arma), devolver el poder al pueblo y hacerlo con el estilo inimitable de Rico.

Correr y destruir

Aunque podemos pillar cualquier vehículo que circule por el país, la gracia del juego está en utilizar los gadgets de Rico. El garfio no sólo sirve para desplazarnos; también podemos utilizarlo para tirar de objetos pesados, o acoplarle funciones especiales, como los globos fulton, que elevan aquello que tengan fijado, o los propulsores, que empujan en cualquier dirección. Y, por supuesto, es la mejor herramienta para montar en un vehículo en vuelo. Casi igual de versátil es el parapente. Se puede desplegar durante una caída y combinarlo con el garfio para volar por el escenario. Aunque, cuando se trata de volar, el traje aéreo es lo más rápido. Lo mejor es que somos nosotros los que decidimos cómo usar y combinar estas habilidades para lograr resultados espectaculares y divertidos, con el único límite de nuestra imaginación.

Como en otros juegos de Avalanche, el mapa está plagado de misiones que cumplir, tanto de la historia principal como secundarias. Tenemos más de 400 acrobacias que realizar, más de

SABE DIVERTIR CON SU DESENFADADO ENFOQUE DE LA ACCIÓN, CARGADO DE DESTRUCTIVAS POSIBILIDADES

LO MEJOR

La destrucción. Las posibilidades que ofrece la combinación de garfio, parapente y traje de vuelo. Solís es un país gigantesco y con muchos ambientes. Las tormentas y demás efectos climáticos.

LO PEOR

Además de tener bugs, técnicamente, no impresiona. Misiones repetitivas y escaso peso del argumento. Las funciones online son anecdóticas (comparar nuestras hazañas con amigos).

Para acabar con los mercenarios de la Mano Negra, disponemos de un brutal arsenal.





El proyecto Illapa convierte los fenómenos meteorológicos, como tormentas o tornados, en un arma, y nosotros debemos frenarlo.



Para movernos por el enorme mapa de Solís y sus variado entornos, podemos pillar cualquier vehículo que veamos, desde coches a reactores, pasando por tuk-tuks, motos, lanchas...

Por **David Martínez** @DMHobby

treinta ataques a regiones, doce tumbas con rastros arqueológicos y las operaciones para desmantelar el proyecto Illapa. Lo malo es que estas misiones se vuelven repetitivas, ya que se suelen reducir a ir de una lado a otro de una base enemiga, activando interruptores y abatiendo a guardias. Esto no quita para que haya momentos épicos que elevan el ritmo del juego. Además, a medida que causamos estragos entre las tropas de Espinosa, nuevas células de guerrilleros se unirán a nuestra causa, y podremos hacer que tomen el control de diferentes zonas.

Y Solís es uno de los mundos abiertos más variados que hemos visitado: hay junglas, montañas, desierto, cumbres nevadas, grandes zonas portuarias, un aeropuerto internacional, ciudades con rascacielos, ruinas precolombinas y laboratorios. Es tan grande que tenemos la posibilidad de unir pilotos a nuestra causa para que nos lleven suministros a cualquier parte.



OPINIÓN

Un sandbox de la vieja escuela, que destaca por las posibilidades de destrucción y el enorme mundo abierto de Solís. Exploración y combate resultan muy divertidos, pero las misiones se vuelven repetitivas y, técnicamente, cojea. Un juego ideal si te gusta hacer el cabra, pero con nula narrativa.

80

Un sandbox puro

Técnicamente, se queda muy justito. Es verdad que demuestra un gran trabajo en cuanto a la distancia de dibujado y la iluminación, pero elementos como el diseño de los personajes o las animaciones no están tan cuidados. El plato fuerte son las tormentas, los tornados y las ventiscas, que, además de tener un elemento jugable, lucen espectaculares: no verás un clima más extremo en otro videojuego. Pero, con tanta ambición, también llegan los bugs, aunque ninguno nos ha "roto" el juego.

Un "sandbox" es, por definición, un campo de juegos para divertirnos a nuestra manera. Y *JC4* cumple esta premisa de maravilla: nos da las herramientas para que lo pasemos en grande, tanto explorando como pilotando los vehículos más extravagantes. Y lo mejor es la posibilidad de combinar las habilidades de Rico para superar cada situación. Tras otros juegos de mundo abierto con mayor carga narrativa, como *Red Dead Redemption II*, o con una aparición más orgánica de las misiones, como *Breath of the Wild*, puede parecer que *Just Cause 4* da un paso atrás, pero su desenfadado enfoque de la acción es brutalmente divertido.

VUESTRA OPINIÓN

WEB lordgamer
"Vamos, lo que es la saga Just Cause: historia pésima, personajes simplones y para lo único que vale es para hacer el cabra, y encima con fallos técnicos."

WEB ironangel
"Anotado para cuando lo den en el Plus, como Just Cause 3. Ése lo jugué entero, pero, aparte de divertido a ratos, no aportaba nada más."



No es una superproducción como las anteriores entregas de la saga, pero sigue mostrando un atractivo diseño y el combate tiene toques de *Dark Souls*.

Darksiders III

LA TERCERA JINETE, EN LUCHA CONTRA EL PECADO

VERSIÓN ANALIZADA PC
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Gunfire Games
DISTRIBUIDOR THQ Nordic
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 59,95 € Digital: 59,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

Con el cierre de THQ y la triste desaparición de Vigil Games, el futuro de *Darksiders* era incierto. Por suerte, Gunfire Games (estudio formado por exmiembros de Vigil) se lanzó a la aventura de contarnos la historia de la tercera jinete del Apocalipsis, Furia, en una entrega más centrada en los combates y la acción que la de Muerte.

Darksiders III tiene lugar tras el comienzo del primer *Darksiders*, con Guerra apresado y nuestro mundo en un estado deplorable. El Consejo Abrasado encomienda a Furia la misión de viajar a la Tierra para capturar a los Siete Pecados Capitales y ayudar a que se restaure el equilibrio entre los reinos. Nuestra jinete contará con la ayuda de una vigilante algo sarcástica y se topará con distintos seres del universo *Darksiders*, incluidos viejos conocidos, como Vulgrim o Ulthane.

Pero la principal diferencia narrativa de *Darksiders III* con sus antecesores es la toma de decisiones que afectan al final del juego. No son muchas, y aparecen al final, pero están tan bien implementadas que hacen que te lo pienses mucho antes de tomarlas.

Furia descontrolada

La aventura vuelve de lleno al género del hack and slash, con un desarrollo más enfocado a la acción, prescindiendo de algunos de los elementos introducidos en *Darksiders II*, como la "rapiña" de equipamiento y el mundo, que ya no se estructura en torno a una zona central que conecta distintas mazmorras, sino que es en sí mismo una gran mazmorra abierta, con distintas zonas conectadas entre sí. De esta manera, nos topamos con áreas muy diferentes, desde rascacielos en ruinas y oscuras estaciones de metro hasta ciudades desérticas, criptas tenebrosas y hasta algún nivel subacuático. Y cada zona cuenta con sus propios enemigos, perfectamente integrados en su entorno. Esta variedad hace que progresar sea siempre divertido. Además, mantiene un buen ritmo de principio a fin, con multitud de combates intercalados con secciones de plata-

LOS COMBATES SON EMOCIONANTES Y DESAFIANTES, Y LOS ENTORNOS OFRECEN UNA BUENA VARIEDAD DE SITUACIONES

LO MEJOR

Los combates suponen un auténtico reto y, además, son de lo más divertidos. Lo distintos que son los escenarios y los enemigos. La variedad del desarrollo y el ritmo, que no decae nunca.

LO PEOR

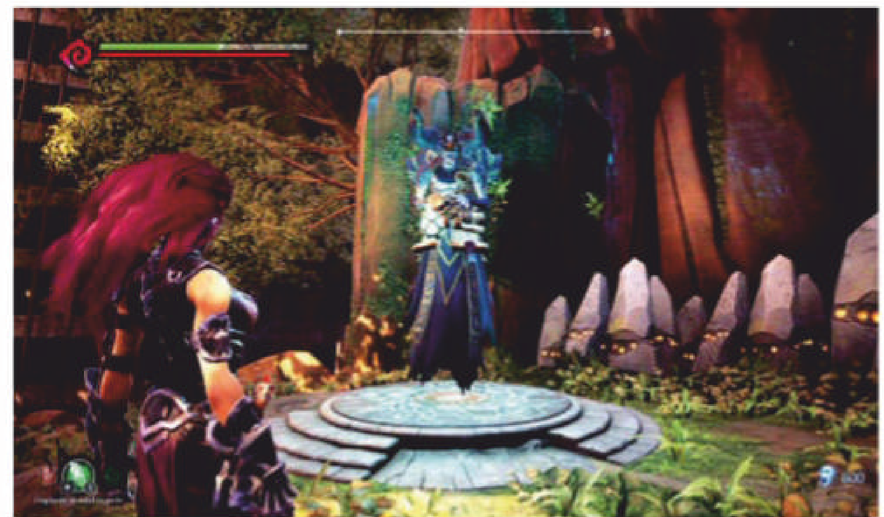
El desarrollo lineal de la aventura hace que su mundo se sienta algo desaprovechado. Hay pocos combos para las armas. Tiene pequeñas bajadas de frames y popping en algunos escenarios.

El desarrollo mezcla acción, saltos y puzles con una pizca de exploración y logra mantener un ritmo intenso.





Cada uno de los cuatro "Vacíos" (poderes elementales) añade un arma y unas habilidades extra, muy bien integradas en el diseño de los puzles.



En cada ubicación, encontraremos Agujeros de Serpiente, donde podemos comerciar con Vulgrim, además de emplearlos como transporte o checkpoint.

formas o de puzles, y distintas zonas que se abren cuando desbloqueas alguna habilidad concreta. Sin embargo, *Darksiders III* resulta demasiado lineal. La mayoría del tiempo sólo hay un camino correcto, y muchos de los obstáculos que requieren de una habilidad concreta te los vas a encontrar sí o sí. Tampoco hay desafíos extra o actividades secundarias, aunque hay cierto margen para la exploración, con objetos y enemigos especiales muy bien escondidos. Su diseño podría estar mejor aprovechado, pero, aun así, el ritmo se mantiene, en gran parte gracias al sistema de combate. Podemos realizar ataques y combos con nuestro látigo o con el arma secundaria, además de esquivas, contraataques y un devastador ataque de furia. No es un sistema original, pero sí es fluido y se integra muy bien en el juego. Y esto se ve reforzado por unos enemigos realmente duros de pelar, cada uno con sus patrones de ataque y sus estrategias específicas. Incluso en dificultad normal, los combates suponen un verdadero desafío.

Y, en cuanto a la progresión del personaje, aunque se ha prescindido de muchos de los elementos roleros del segundo juego, sí podemos mejorar nuestro equipo y aumentar nuestro nivel, para mejorar bien la salud o bien el daño. Lo único que se echa en falta es la posibilidad de adquirir o desbloquear nuevos combos para Furia...



OPINIÓN

Darksiders III regresa al terreno de la acción más pura como una aventura hack and slash con unos combates tan entretenidos como desafiantes a los mandos de Furia, y con unos entornos de lo más variados y repletos de puzles y peligros, aunque peca de cierta linealidad en su desarrollo.

85

Por **Martín Amechazurra** @martinator87

Un regreso digno para la saga

Darksiders III es un proyecto más pequeño que el de las grandes producciones anteriores, y eso se nota en algunas de las animaciones y escenas de vídeo, o en los escenarios más amplios, donde hemos notado alguna bajada de frames con algo de popping. Sin embargo, si lo valoramos en conjunto, es un juego lo suficientemente entretenido para mantenerte enganchado durante las 14-15 horas que dura. Los combates son emocionantes y frenéticos, con unos enemigos que suponen un auténtico reto, y sus entornos ofrecen una buena variedad de situaciones e interesantes puzles que afrontar. Ya seas fan o no de la saga, es una aventura que merece la pena jugar.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Diego_22

"El primero me encantó, el segundo me decepcionó, con tanto puzle cortando el ritmo constantemente, y al tercero le daré una oportunidad cuando esté tirado de precio."

WEB turn2016

"Me gusta este juego. Me recuerda a God of War 3. Seguramente caerá más adelante. Yo no hago ni caso a las notas: sencillamente, sé que este juego me va a gustar."

■ Es la aventura más grande, desenfrenada y completa de la saga, con varios modos que aportan variedad y recogen lo mejor de las tres entregas.



Yo-Kai Watch 3

COMO DIJO VALERIA LUNA: ¡¡ALUCINO PEPINILLOS!!

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Level-5

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,99 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Han pasado tres años desde el lanzamiento en Japón y, por fin, podemos disfrutar de la que se espera sea la última entrega numerada de la saga en 3DS antes de saltar a Switch. Eso sí, la espera ha merecido la pena. Y es que recibimos una sola versión que aúna el contenido de las tres lanzadas en Japón. ¿Listos para volver a patear las calles buscando amigos yo-kai?

Cuando una franquicia vende tanto y tiene un público tan fiel, es complicado innovar, ya que cualquier cambio puede alterar la fórmula. Sin embargo, Level-5 no ha estado parada con esta tercera entrega, y no sólo ha cambiado el sistema de combate, añadiendo una mecánica para hacerlo más estratégico, sino que se ha atrevido a poner en liza a dos protagonistas. Por un lado, está Nathan, que cuenta en esta ocasión desde el principio con el apoyo de Whisper y Jibanyan. Por otro lado, tenemos a Valeria Luna, una joven investigadora yo-kai que resulta de lo más risueña. Para evitar fallos de contexto de entregas anteriores, ahora ninguno ha perdido la memoria y, además, se llaman como nosotros queramos. Es un nuevo comienzo para la saga... ¡y para los personajes!

¡Entre dos ciudades!

En un giro de los acontecimientos, comenzamos con Nathan y su familia mudándose a San Peanutsburgo, una ciudad norteamericana inspirada en San Francisco. Allí, también hay criaturas yo-kai, aunque son muy distintas a las que dejamos atrás en Floridablanca. Están inspiradas en la cultura occidental, y consiguen sacarnos más de una carcajada con todas sus referencias al cine de Hollywood. Eso sí, no nos olvidamos de Japón, ya que Valeria también es nueva en la ciudad, en nuestra querida Floridablanca, por lo que dicho país y sus costumbres siguen muy presentes en el juego. Los dos personajes viven su propia aventura, y alternamos el control de ambos cada poco tiempo, pero, llegado cierto momento, sus historias se entrelazan para resolver un misterio relacionado

MÁS DE 600 YO-KAI, MULTIJUGADOR PARA HASTA CUATRO JUGADORES, DOS HISTORIAS Y MAZMORRAS: ¡CASI NADA!

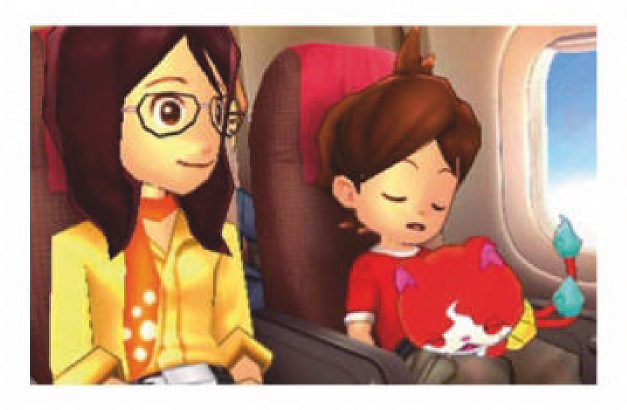


El combate es más ágil y estratégico. Nos movemos en una cuadrícula de 3x3 en la que colocamos a tres criaturas. Hay potenciadores y podemos cambiar de posición.

La pantalla táctil sigue siendo protagonista. Con ella, podemos movernos, pero también realizar diferentes acciones en los combates, como quitar estados o atacar.







LO MEJOR

El diseño sigue siendo una pasada, y más ahora con más de 600 yo-kai, todos ellos diferentes. El combate es más estratégico. La localización a nuestro idioma, de textos y voces, es sobresaliente.

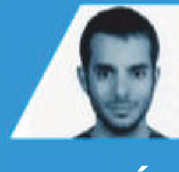
LO PEOR

La curva de dificultad no está demasiado bien medida. La aventura arranca muy bien, pero, cuando pasan unas quince horas, el ritmo se muestra muy irregular y podemos perder interés por la historia.


La recreación de las nuevas zonas, como Electrópolis, es sensacional. Es la faceta más otaku de Japón.


Las costumbres norteamericanas también están bien plasmadas, con las clásicas barbacoas y yo-kai propios.

Por **Alejandro Alcolea** @Lherot



OPINIÓN

Estamos ante un juego que se ha reinventado. El combate cambia y resulta menos monótono, hay muchos minijuegos y modos para que no nos aburramos y, además, vuelven las mazmorras. La historia es un poco floja, pero, pese a ello, es un gran juego para volver a la saga... o acercarse por primera vez.

87

con los yo-kai. Suena muy grandilocuente, pero, realmente, la historia no es de lo mejor del juego. Empieza bien, pero, a las quince horas, el interés comienza a decaer debido a que el ritmo se vuelve irregular y a que... bueno, nos empezamos a cansar de ser recaderos de todo el mundo. ¡Menos mal que ahí está el combate para alegrarnos el día!

Ajedrez yo-kai

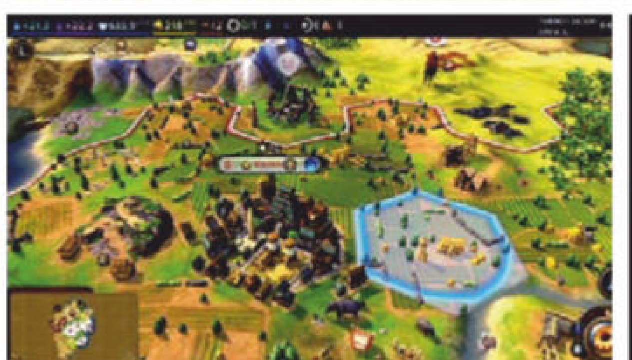
El combate es el absoluto protagonista de esta entrega. El estudio japonés se prepara para combates en tiempo real de cara a *Yo-Kai Watch 4*, y aquí ha querido probar algo nuevo. Tenemos un tablero de 3x3 en el que se colocan hasta tres yo-kai, con otros tres del equipo en modo reserva. Los combates son contra tres criaturas rivales, también dispuestas en un tablero. Los ataques siguen siendo automáticos, pero somos nosotros los que damos las órdenes y nos aprovechamos de la pantalla táctil de la consola para realizar ciertas acciones, como mover las medallas yo-kai por el tablero para cambiar de formación, coger consumibles y potenciadores que aparecen en mitad del combate, quitar estados alterados con minijuegos o utilizar los ataques especiales del animáximun. Excepto algunos combates concretos, la dificultad es asequible (el juego está enfocado a los más pequeños). Para añadir variedad, tenemos un modo de juego en el que nos persiguen zombis y manejamos a Nate, que reparte golpes con un martillo en tiempo real. También vuelven las mazmorras generadas de forma aleatoria, en las que controlamos a cuatro yo-kai, algo que bebe, directamente, de *Blasters*. Y es que esta tercera entrega es una celebración de la saga. Level-5 ha volcado toda su experiencia con estas criaturas para que el desarrollo de la aventura, salpicado por los combates por turnos, las pesadillas de Nathan y las mazmorras, sea lo más variado posible. Y eso por no hablar del competitivo, un modo que va aparte y en el que podemos enfrentarnos a otros jugadores vía online.

Despedida a lo grande

Nos encontramos ante un juego muy pulido técnicamente, que aprovecha el hardware de 3DS para mostrar unos escenarios variados y cargados de detalle. El efecto tridimensional está muy conseguido y la ambientación, además, es fantástica. La guinda la ponen una banda sonora muy simpática y unas voces en castellano con un nivel espectacular, tanto por la calidad de la interpretación (excepto la canción del opening) como por la localización. ¿Lo peor? Nos deja con muchísimas ganas de ver la entrega de Switch.

Este juego de estrategia por turnos nos permite controlar veinticuatro civilizaciones para dominar el mundo. En el modo portátil de Switch, va de lujo.









Sid Meier's Civilization VI

GOBERNAR UN IMPERIO NUNCA FUE MÁS DIVERTIDO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Aspyr

DISTRIBUIDOR
2K Games

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

C*ivilization*, la saga de estrategia por turnos que combina batallas y desarrollo tecnológico y cultural, nos ha permitido revivir las hazañas de los grandes imperios de la historia, pero casi siempre pegados al teclado. Eso va a cambiar con la sexta entrega para Switch.

Esta versión nos permite jugar en cualquier parte, ya que se maneja estupendamente en modo portátil. Todos los textos e indicadores son perfectamente legibles, y el intuitivo sistema de juego resulta cómodo en la pantalla de Switch. Además, añade cuatro nuevas civilizaciones y escenarios al juego original, y sólo le falta la expansión *Rise and Fall*, que se lanzó a comienzos de año en PC. Pero tranquilos, porque, para dominar el mundo, seguimos contando con veinticuatro civilizaciones y sus líderes históricos (incluido Felipe II).

Así es la estrategia

Nos movemos por turnos por el mapa del mundo y nuestro objetivo es progresar en todos los campos: ciencia, ideología, ejército, diplomacia... manteniendo un equilibrio entre la expansión de nuestras fronteras y los descubrimientos y el bienestar de los ciudadanos. Aunque parezca complejo, la verdad es que pronto aprendemos cómo se dividen los turnos y cuáles son las decisiones clave. Eso sí, en cualquier momento, una guerra, una invasión o las revueltas de la población nos demostrarán que esto de gobernar no es tan fácil. Es un sistema de juego que crece continuamente y engancha. Y más con el multijugador local para cuatro personas, que nos permite disfrutar de divertidos modos cooperativos y competitivos. Todo, vestido con un apartado técnico que funciona muy bien, incluso en portátil. Los tiempos de carga son más largos que en PC, pero no molestan, y el control está bien adaptado, incluso con un solo Joy-Con. Si te gusta el género, ve a por él.



OPINIÓN

Uno de los mejores juegos de estrategia se estrena en Switch con una versión profunda y divertida, que se ha adaptado con acierto a los controles de la consola y mantiene un multi local que engancha. Requiere un poco de "aprendizaje".

89

Por **David Martínez** @DMHobby

■ PLATAFORMAS Switch



Toki

EL CLÁSICO RESUCITA A LO GRANDE

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Arcade

DESARROLLADOR Microïds

DISTRIBUIDOR Microïds

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 49,95 € Digital: 34,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Este remake HD del clásico recreativo de TAD Corporation se ha hecho por fin realidad, tras una espera de casi diez años desde que se anunció originalmente en 2009 para PS3, Xbox 360 y Wii.

El proyecto estaba muerto hasta que Microïds lo rescató para convertirlo en un lanzamiento exclusivo para Switch, en el que los diseños de Philippe Dessoly (responsable de los gráficos del *Toki* de Amiga) parecen dibujos animados. Su mecánica imita con fidelidad enfermiza cada fase de la recreativa, respetando incluso la posición original de cada enemigo y su legendaria dificultad. Cada uno de sus seis niveles debe ser conquistado a base de sudor (y alguna que otra lágrima), mientras guiamos al cavernícola Toki, transformado en simio por un hechicero, en busca de su amada.

Mejor en formato físico

Toki es un verdadero espectáculo gráfico y sonoro, pero también es terriblemente corto. Evita la tentación de poner la dificultad en "fácil" o llegarás al final antes de lo que imaginas. Es el único punto débil de un port colosal que llega al mercado tanto en formato físico como en digital. Entre ambos hay poca diferencia de precio, así que mejor decantarse por la edición física, bautizada como Retrocollector Edition, que, además del juego, incluye un cómic, pegatinas, dos litografías y un soporte de madera para Switch con forma de recreativa. De esa manera, aunque te acabes el juego tarde o temprano, podrás lucir con orgullo un altar en el que rendir homenaje al simio de TAD Corporation. Lástima que no hayan emulado la recreativa original a modo de extra. ■

OPINIÓN

Tan difícil como hermoso, *Toki* entusiasmará a los que disfrutaron del arcade original, sobre todo si adquieren la edición física, que incluye un soporte con forma de recreativa. Ojalá se animen a resucitar el no menos mítico *Cabal* de TAD.

75

■ Por Bruno Sol @YeOldeNemesis

■ PLATAFORMAS Switch



Gear.Club Unlimited 2

A REBUFO DE LOS ASES DEL MOTOR

VERSIÓN ANALIZADA Switch

GÉNERO Velocidad

DESARROLLADOR Eden Games

DISTRIBUIDOR Microïds

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES No tiene

FORMATO / PRECIO Físico: 49,99 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 3

Eden Games no ceja en su empeño de crear un juego de velocidad realista a la altura de Switch. Y, con esta segunda entrega de *Gear.Club Unlimited*, ha puesto toda la carne en el asador, al desarrollarlo de forma exclusiva para la híbrida.

Y esta decisión, la de alejarse del "origen móvil" que lastró a la primera parte, se deja notar ya en sus números. Contamos con un garaje compuesto por 51 vehículos, todos reales y de fabricantes como McLaren o Porsche. A sus mandos, competimos en más de 3.000 kilómetros de carreteras, repartidas en cuatro ambientes distintos y que sacan lo mejor de sí en la campaña.

Pilotando hasta la cima

El desarrollo de este modo es el clásico: competir en varias pruebas (250 en este caso) para ganar créditos y progresar invirtiendo en nuevos vehículos o en mejoras para los que ya tenemos. Su extensión es considerable, pero el hecho de que sólo ofrezca tres tipos de eventos principales (carreras, contrarreloj y eliminación) hace que se vuelva monótono pronto. A esta situación contribuye la sencillez en la conducción, que cuenta con un marcado estilo arcade, la reducida IA de los rivales y la escasa variación en las físicas que se aprecian en las distintas superficies o con las mejoras mecánicas. Gráficamente, todo luce mejor que en la primera parte, aunque a costa de algunas ralentizaciones y, sobre todo, unos largos tiempos de carga. Quizá, si su comunidad online se hace fuerte, lo nuevo de Eden Games pegue un acelerón. ■



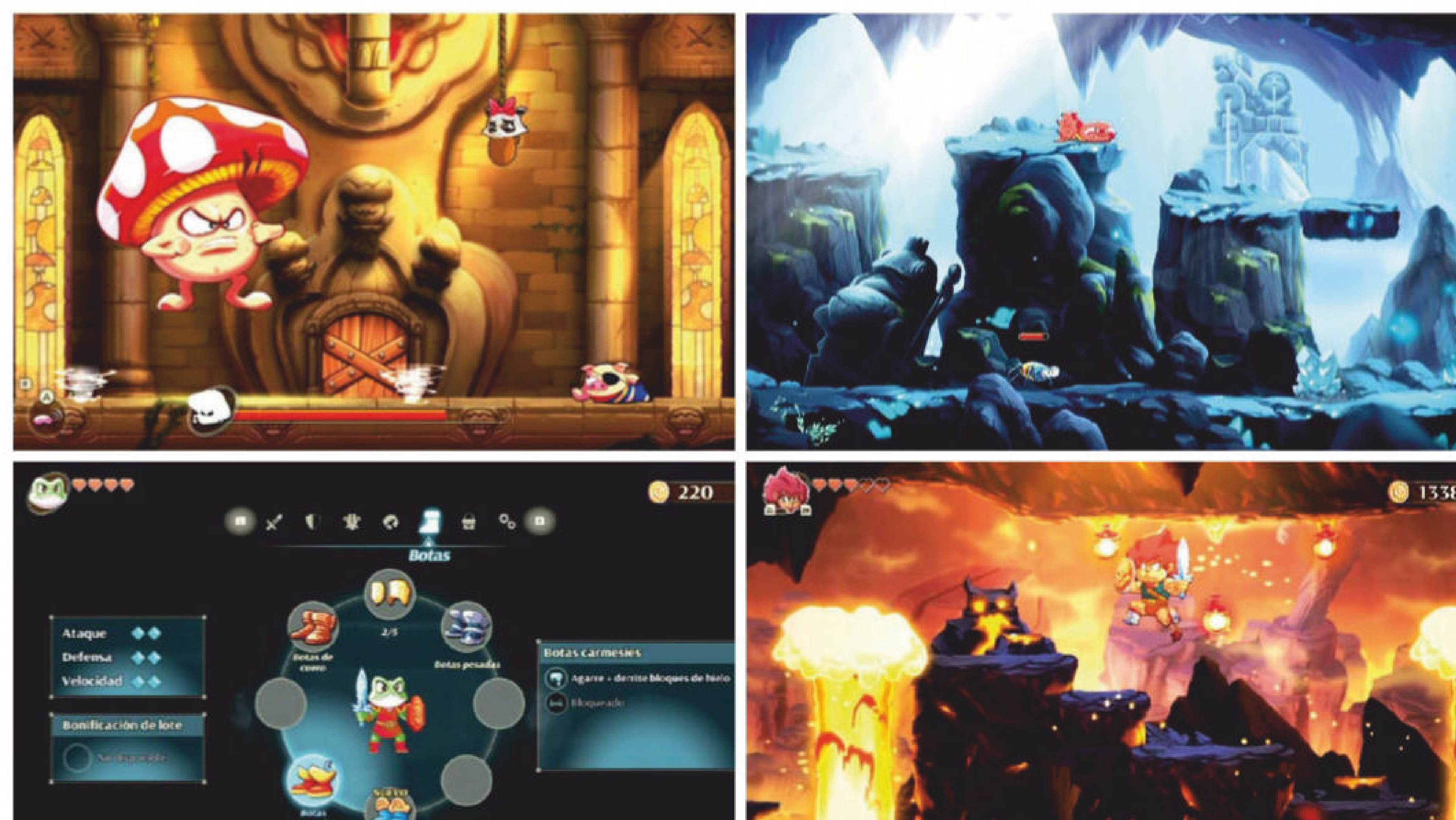
OPINIÓN

Mejora al primero, pero sigue lejos de ser el juego de coches que nos gustaría. Su irreal conducción, la escasa variedad de pruebas y los errores técnicos son los rivales a batir por Eden. Eso sí, es lo más parecido a un simulador que tiene Switch.

70

■ Por David Alonso @Davealonsoh

Por supuesto, están los gigantescos jefes finales, que marcan puntos de inflexión en la aventura. Los enemigos "normales" son los clásicos: setas, cangrejos, esqueletos...



Monster Boy and the Cursed Kingdom

EL BRILLANTE SUCESOR DE WONDER BOY

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Game Atelier

DISTRIBUIDOR
FDG Entertainment

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

Estamos ante el sucesor espiritual de *Wonder Boy*, un metroidvania nostálgico y lleno de color y transformaciones, que no ha podido bautizarse como el original por problemas legales. Y es que Sega tienes los derechos sobre el título... pero no sobre todo lo demás.

Si sois veteranos de la saga, os sentiréis como en casa. Controlando a Jin, un humano capaz de transformarse en cerdo, serpiente, rana, león y dragón, nos sumergimos en una variada aventura, en la que debemos superar zonas con muchas plataformas, enemigos, puzles y exploración.

Ante ti, está Monster World

Para avanzar, debemos saltar, columpiarnos, correr y sortear trampas, a veces, incluso, cambiando de forma en pleno salto, por lo que es crucial dominar todas las habilidades y saber, sobre la marcha, en qué tenemos que transformarnos y qué equipo (botas, armas y armaduras) es el ideal. Y hay algunos tramos bastante chungos. Vamos, que estamos ante una aventura grande y completa, en la que no paran de suceder cosas y que os enganchará sin remisión. A ello ayuda un control preciso y cómodo. Las únicas pegas son los checkpoints, que no siempre están en el mejor lugar, y el lioso sistema de menús. El resto de la aventura es un verdadero placer: hay puertas y objetos ocultos, armaduras especiales para desbloquear, originales retos... Todo, con un singular apartado visual: los personajes se han dibujado a mano y llevan la característica expresividad de la saga a otro nivel, y los escenarios de estética cartoon están detalladísimos. Es una gozada verlo en movimiento. En definitiva, es un juego pensado para los fans de la saga, pero también para los que quieran disfrutar de una aventura de plataformas simpática, completa, amplia y hecha con mucho mimo.



OPINIÓN

Un estupendo equilibrio entre las aventuras de antaño y lo que cabría esperar de los nuevos tiempos. Si no te asustan los retos con un punto de complejidad, te espera una odisea muy colorida, divertida y que sabe cómo atraparte.

86

Por Daniel Quesada @Tycho_fan



Super Hydorah

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Shooter
DISTRIBUIDOR Abylight **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 19,99 € 7

El tándem Locomalito/Gryzor87 vuelve a transportarnos a los mejores tiempos de los salones recreativos con este espectacular matamarcianos, que ya ha arrasado en otras plataformas. De hecho, es la versión "hipervitaminada" del juego de PC e incluso nos permite jugar a dobles con dos Joy-Con (con lo que, además, se desbloquea un minijuego). Un verdadero sueño para los amantes del género: el control es impecable, los gráficos son una preciosidad y la música de Gryzor87 es realmente maravillosa. Jugar con cascos nos transportará a una época que ya creíamos perdida.

NOTA: 88

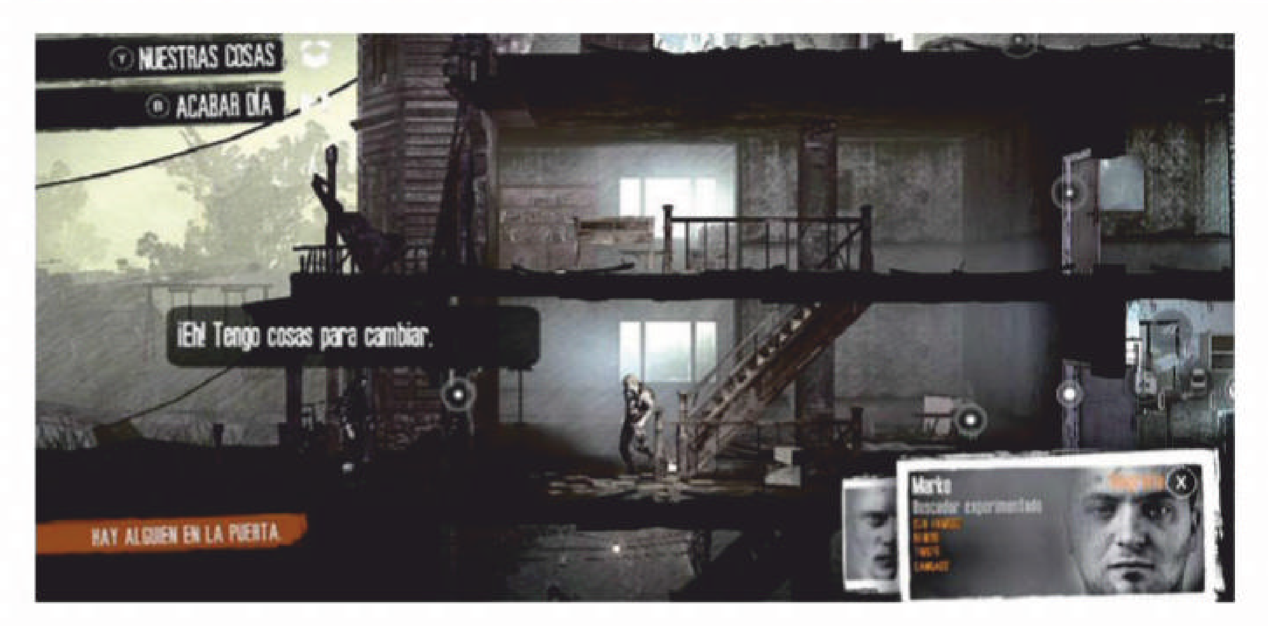


Astérix y Obélix XXL 2

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / Switch / PC **GÉNERO** Acción / Plataformas **DISTRIBUIDOR** Microïds
JUGADORES 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 49,99 € 7

La célebre pareja de galos llevaba diez años sin asomarse a una consola, por lo que esta remasterización del título creado por Atari en 2006 supone todo un acontecimiento. Como entonces, estamos ante un arcade que combina con acierto acción, plataformas y puzles, y que destaca por el desfile de iconos de los videojuegos "en versión romana". Todos vuelven a aparecer en una entrega que, además de repetir el divertido recorrido por Las Vegum, alternando entre el ágil Astérix y el fuerte Obélix, incorpora novedades en el sistema de mejoras para los protagonistas, y un montón de coleccionables. Gráficamente, no deslumbra, pero su sencilla y divertida mecánica engancha, pese a los tirones, las ralentizaciones y lo incómodo de la cámara. Aun así, seguro que los más pequeños de la casa, y los fans de esta pareja de galos, disfrutan de esta entretenida aventura.

NOTA: 68



This War of Mine Complete Edition

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Estrategia / Acción **DISTRIBUIDOR** 11 bit studios
JUGADORES 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 39,99 € 18

Tras recibir inmejorables críticas en todas las plataformas, *This War of Mine* llega a Switch con todo el contenido publicado (y los próximos DLC), invitándonos a sufrir los horrores de la guerra como nunca. Aquí, no somos los soldados: somos las víctimas, y nuestra tarea consistirá en sobrevivir junto a un grupo de civiles. El desarrollo mezcla la gestión, al más puro estilo *Los Sims* (alimentar al grupo, construir elementos...) y la recolección de recursos. Y podemos actuar como queramos: explorar zonas seguras, arriesgarnos a encontrarnos con el ejército o con otros supervivientes agresivos, ser agresivos nosotros mismos... Es una obra muy personal, y cada jugador la vivirá de una forma diferente (también es diferente cada partida), pero siempre impactante. No es intenso ni espectacular, pero transmite como ningún otro juego la crudeza de la guerra.

NOTA: 85



SNK 40th Anniversary Collection

PLATAFORMAS Switch **GÉNERO** Arcade
DISTRIBUIDOR NIS America **JUGADORES** 1-2
IDIOMA Castellano **PRECIO** 39,99 € 12

Antes de crear su lujosa Neo Geo, SNK ya había firmado un montón de arcades, que Digital Eclipe ha reunido en este gran recopilatorio para Switch, con joyas como *Ikari Warriors, Prehistoric Isle* o *P.O.W.*, y títulos menos conocidos como *Street Smart*, el primer juego de lucha de SNK. En total, 23 recreativas (y 8 versiones de NES), más el action RPG *Chrystalis* de NES. Y todos, en versión japonesa y occidental. GOTY para viejunos.

NOTA: 86





ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

PS4 | Xbox One | PC   24,99 €   3 GB

El legado de la primera hoja oculta

La hoja oculta es todo un símbolo de la saga *Assassin's Creed* y, en este primer capítulo de los tres que conformarán el primer gran DLC de *Odyssey,* descubrimos muchos secretos sobre Darío, el primer portador de esta letal arma. Para desentrañarlos, Kassandra y Alexios centran su investigación en la región de Macedonia, por lo que se mantienen los mismos protagonistas y localizaciones de la aventura principal. Pero esto no quiere decir que *A la Caza,* nombre que recibe este primer capítulo, esté exento de novedades. Para empezar, los enemigos a los que nos enfrentamos son guerreros procedentes de Persia, lo que se traduce en una nueva facción de imponente aspecto y gran destreza en combate. Para equiparar las fuerzas, tanto Kassandra como Alexios ahora añaden otra habilidad de asesinato a su colección: velo mortal. Gracias a ella, todos los cuerpos de los enemigos que ejecutamos en silencio desaparecen instantáneamente, permitiéndonos pasar desapercibidos con mayor facilidad. Sacar el máximo partido a esta nueva habilidad es sólo una de nuestras motivaciones para superar las diez misiones, más algunas tareas secundarias, que conforman esta nueva iteración de los asesinos. Todas mantienen una línea muy similar a las que disfrutamos en la aventura principal, por lo que no ofrecen demasiadas sorpresas, pero sí logran mantenernos en vilo durante las aproximadamente cinco horas que tardamos en completar el DLC. Y más aún teniendo en cuenta que la historia que nos relata, al estar dividida en formato episódico, concluye dejando un gran número de interrogantes en el aire.

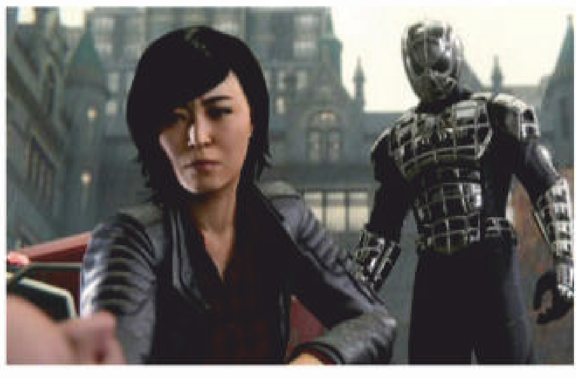
VALORACIÓN: El arranque de esta historia alternativa, y la introducción de nuevos personajes, enemigos y habilidades, es de lo más prometedor. Eso sí, las misiones y las tareas secundarias son demasiado continuistas.

MARVEL'S SPIDER-MAN

Guerras de territorio

PS4   7,99 €   1,89 GB





Una nueva amenaza llega a las calles de Nueva York: ni más ni menos que el mítico villano Hammerhead. Así pues, el bueno de Spidey, que vuelve a contar con la ayuda de la agente Yuri Watanabe, se pone en marcha una vez más. Y lo hace enfrentándose a nuevas misiones, lidiando con delitos callejeros de la Maggia, superando desafíos realmente complicados y luciendo tipo con tres trajes exclusivos, entre los que destaca el resplandeciente Iron Spider. En general, podemos decir que este nuevo DLC mantiene el camino marcado por su predecesor, *El Atraco,* aunque su historia queda algo por debajo, y que, de nuevo, vuelve a resultar demasiado breve, debido a que dura dos escasas horas.

VALORACIÓN: Más tela que lanzar para Spider-Man, esta vez en compañía de un carismático villano como Hammerhead y de trajes espectaculares.





■ GRAN TURISMO SPORT

Parche 1.31

PS4 | Gratis

GT Sport ha encarado diciembre añadiendo siete nuevos vehículos a su garaje, entre los que destaca el Fugu Z, diseñado por el actor de *Fast and Furious* Sung Kang, una pista exclusiva ubicada en Tokio y un gran número de ajustes en las distintas competiciones, como la GT League o la Endurance League.

VALORACIÓN: Más de un año después de su salida, *GT Sport* sigue más vivo que nunca.



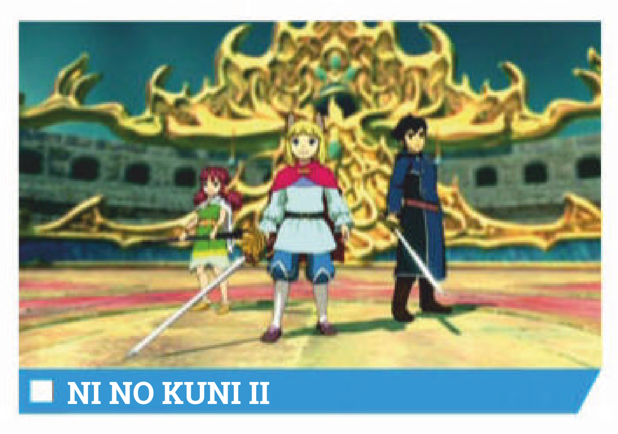
■ CALL OF DUTY: BLACK OPS IIII

Op. Zero Absoluto

PS4 | Xbox One | PC | 49,99 € (BO Pass) | 14 GB

Zero, el nuevo especialista, lidera el contenido de la nueva actualización de *Black Ops IIII*, que llega acompañada de mejoras en el mercado negro, armas exclusivas, nuevos mapas (incluido Hijacked para el modo Blackout) y una experiencia zombi inédita, ambientada en una lujosa mansión en el año 1912.

VALORACIÓN: Una importante mejora en la experiencia del shooter de Treyarch.



■ NI NO KUNI II

El laberinto del Monarca

PS4 | PC | 19,99 € (Pase de temporada)

Evan y sus amigos vuelven a la acción y se enfrentan a una enorme mazmorra, generada de manera procedural, y con los enemigos más duros hasta la fecha. Suerte que también cuentan con nuevas habilidades y armas, con la posibilidad de subir su nivel hasta 120 y con misiones para descansar de la batalla.

VALORACIÓN: Es uno de los mejores RPG de 2018, y volver a su mundo es un gustazo.



■ DESTINY 2

La Armería Negra

PS4 | Xbox One | PC | 34,99 € (pase anual)

Destiny 2 se amplía con el primero de los tres nuevos contenidos programados. Incluye nuevas armas, como la ametralladora pesada, una actividad inédita para tres jugadores ambientada en las Fraguas Perdidas, una nueva incursión (llamada Azote del Pasado) y la posibilidad de aumentar el nivel de luz a 650.

VALORACIÓN: Contenido extenso y de calidad que insufla nueva vida a *Destiny 2*.



■ SEA OF THIEVES

Shrouded Spoils

Xbox One | PC | Gratis

La niebla, capaz de ocultar preciados tesoros, inunda los mares en esta nueva actualización. Y no sólo eso: también aumenta el número de fuertes de esqueleto, los objetos disponibles en los mercaderes y las posibilidades de personalización de los barcos. ¡Y con un Kraken más fuerte y listo que nunca!

VALORACIÓN: Ser pirata es cada día más divertido, gracias a actualizaciones así.



■ LEGO DC SÚPER-VILLANOS

Aquaman (pack 1)

PS4 | Xbox One | Switch | PC | 5,99 € | 250 MB

Con motivo del estreno de su película en cines, Aquaman "inunda" el universo de los LEGO y nos traslada hasta las profundidades de Atlantis. Allí, debemos superar varios niveles con el inconfundible estilo de los títulos de la saga, y que están protagonizados por el propio Aquaman y por su medio hermano Orm.

VALORACIÓN: No aporta novedades destacables, pero la ambientación es genial.



Por **Sergio Martín**
@replicante64

PRESENTE Y FUTURO DE LA REALIDAD VIRTUAL

ANALIZAMOS EL ESTADO ACTUAL Y EL DEVENIR DE UNA DE LAS TECNOLOGÍAS QUE MÁS POSIBILIDADES PUEDEN OFRECER AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS

Llegó al mercado con muchísima fuerza y respaldada por grandes compañías como Sony, Valve, Samsung, Oculus VR Corporation y HTC, pero, después de un tiempo de efervescencia, no está claro el futuro que le aguarda a la realidad virtual. Profundizamos en una de las tecnologías a la que más posibilidades se le atisban dentro del mundo de los videojuegos... y más allá de este sector.

Mucho potencial... todavía desaprovechado

Tras multitud de intentos ligados a la tecnología de realidad virtual, incluidos algunos muy sonados localizados en nuestra industria, como el estrepitoso fracaso del Virtual Boy de Nintendo, hace un par de años parece que todo cambió. En un período de tiempo muy breve, se lanzaron Samsung Gear VR, Oculus Rift, HTC Vive y PlayStation VR, unos dispositivos que han tratado de llevar la realidad virtual a nuestros hogares... aunque sin demasiada fortuna, en la mayoría de los casos. Mientras Samsung Gear VR y PS VR se las han apañado para, por lo menos, generar cierto impacto comercial por diferentes razones, Oculus Rift y HTC Vive se han quedado relegados a un plano muy secundario. ¿Quiere esto decir que los jugadores no tienen ningún interés en los juegos basados en esta »

LOS **JUEGOS PARA PS VR** MÁS ESPERADOS DE 2019

Tanto Sony como las third parties seguirán alimentando al casco de realidad virtual de PS4 durante el próximo año, y lo harán con una buena colección de juegos, como los que os mostramos a continuación, aunque es cierto que a esta lista le falta la presencia de algún triple A.



SEEKING DAWN

Esta ambiciosa producción nos invitará a trasladarnos a un futuro en el que la raza humana será capaz de viajar por el espacio libremente y colonizar planetas. Supervivencia, combates y un fuerte componente online serán algunas de las características que serán integradas en esta atractiva obra de Multiverse.



EVERYBODY'S GOLF VR

A pesar de que en nuestro territorio no goza de la misma popularidad que en otros países, esta saga de golf intentará dar un salto de calidad muy sensible con su llegada a PS VR: mayor realismo, una gran sensación de inmersión, un control más preciso... Su lanzamiento está programado para la próxima primavera.



STAR CHILD

En teoría, esta producción de Playful está destinada a convertirse en uno de los juegos más importantes de PS VR de cara a la temporada que viene. *Star Child* será una aventura que mezclará la acción con las plataformas y la exploración y gozará de un componente en plan ciencia ficción realmente destacado.



ACE COMBAT 7

El 18 de enero, vamos a poder degustar al fin una nueva entrega numerada de la saga de aviones por excelencia de Bandai Namco. Esta producción de altos vuelos integrará una pequeña remesa de misiones exclusivas diseñadas para exprimir el potencial de PS VR, con niveles que tienen un aspecto excelente.



MEGALITH

Esta obra de Disruptive Games no se parecerá a nada de lo que hayáis probado en PS VR. Nuestra meta será la de convertirnos en el titán más poderoso del universo, de modo que podremos efectuar multitud de ataques para acabar con otros jugadores en excitantes batallas online. Lo esperamos con ganas.



AEON

Tras triunfar en PC, la acción subjetiva y futurista de *Aeon* pisará el terreno de PS VR. Suponemos que esta entrega sacrificará parte de su presencia gráfica para amoldarse a las limitaciones del casco, pero esperamos que mantenga sus principales cualidades intactas y que sea capaz de ofrecer mucha diversión y frenetismo.



FALCON AGE

Una joven llamada Ara y su inseparable halcón protagonizarán una aventura en primera persona en la que la colaboración entre ambos será crucial. La acción tendrá lugar en una colonia extraterrestre en decadencia, que ha sido tomada por unas máquinas infernales a las que tendremos que enfrentarnos.



WOLFENSTEIN CYBERPILOT

Ambientado en París en los 80 (aunque en una era ficticia), en este shooter subjetivo tendremos la posibilidad de hackear multitud de vehículos y monturas para acabar con oleadas de enemigos que intentarán hacernos puré. Llegará a lo largo de 2019.



SKYWORLD

Tras su paso por PC, *Skyworld* llegará a PS VR a principios del año que viene. Esta épica aventura se nutrirá principalmente de elementos propios de los juegos de estrategia, fusionando las batallas multitudinarias con la gestión de tropas y recursos y la concepción de tácticas. ¿Incluirá juego cruzado? Quién sabe...



TABLE OF TALES

Una de las propuestas más interesantes y curiosas de cuantas va a depararnos PS VR a lo largo del año próximo. En este título de rol y tablero puro, entrarán en juego los combates por turnos, las cartas especiales y el componente táctico para dar vida a un sistema de juego tan sesudo como, también, absorbente.

LOS MEJORES TÍTULOS PARA PLAYSTATION VR



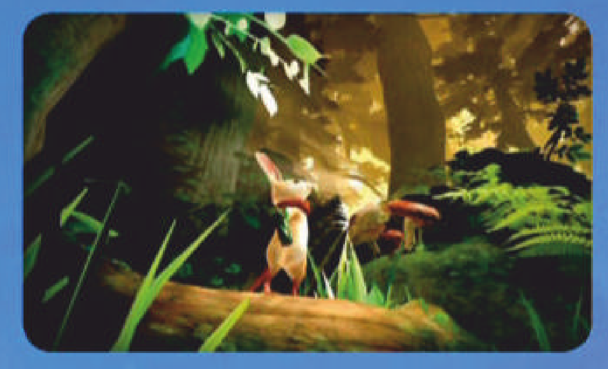
RESIDENT EVIL 7

A pesar de que ya lleva bastante tiempo entre nosotros, esta aventura de terror de Capcom (que puede ser disfrutada también sin necesidad de disponer de PS VR) sigue siendo la razón más contundente para hacerse con este periférico. La sensación de inquietud, angustia y miedo que es capaz de generar esta gran aventura en primera persona no tiene rival.



ASTRO BOT: RESCUE MISSION

Para muchos de nosotros, este sensacional arcade de plataformas es el mejor título que ha aparecido para la realidad virtual de Sony desde *Resident Evil 7*. Un diseño de niveles sensacional, un fino sentido del humor, multitud de secretos, un esquema de control inmejorable y gráficos imponentes dan forma a un juego indispensable. ¡Es el *Mario* de PS VR!



MOSS

Bajo este escueto nombre, se esconde una de las aventuras más sofisticadas, cautivadoras y gratificantes de cuantas han aparecido hasta la fecha para PS VR. Exploración, puzles, acción y un encanto especial nos aguardan en una producción maravillosa, que se nota que ha sido realizada expresamente para este periférico. No la dejéis escapar.



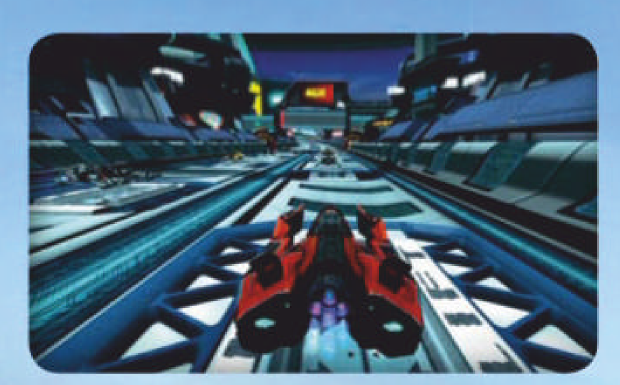
REZ INFINITE

Una de las muchas obras maestras que se lanzaron en Dreamcast, *REZ*, reapareció en PS VR con una entrega maravillosa. Tanto es así que da la sensación de que, desde su propio origen, esta creación de Tetsuya Mizuguchi fue ideada con esta tecnología en mente. Un título absorbente y capaz de transportarte a todo un mundo de sensaciones.



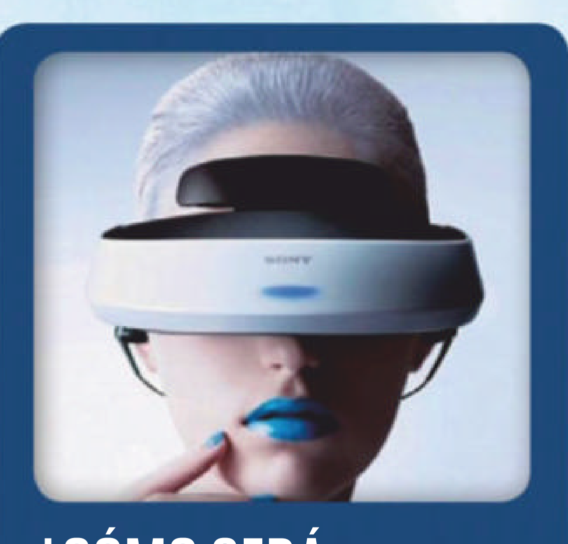
SUPERHOT VR

Este magnífico shooter subjetivo (aunque dicha catalogación es algo inexacta), que tan buenos resultados ha dado en distintos formatos, fue editado tiempo después en PS VR... dando como resultado un juego increíblemente bueno, tan particular como llamativo. Si no lo habéis probado y tenéis ocasión, hacedlo en formato PS VR. No os decepcionará.



WIPEOUT: OMEGA COLLECTION VR

Si ya era uno de los mejores juegos de conducción futurista, su compatibilidad con PS VR le ha otorgado todavía más gracia. Además, lejos de ser una mera anécdota, lo cierto es que la integración de la tecnología VR ha sido excelente. Se ha convertido en una de las experiencias más frenéticas, excitantes y dinámicas de cuantas se pueden disfrutar con PS VR.



¿CÓMO SERÁ PLAYSTATION VR 2?

No paran de circular rumores relacionados tanto con PS5 como con la supuesta nueva versión de PS VR. De entrada, se baraja un aumento increíble de la resolución de dicho dispositivo, que pasaría de los 368 ppi a los 1001 ppi. Su diseño también se mostraría más estilizado, mientras que la caja externa sería eliminada y se mejoraría el tracking de la cámara, para disfrutar de 360º reales.

» tecnología? Nosotros pensamos que no: lo que pasa es que no se han dado las circunstancias idóneas para que la realidad virtual cuaje del todo en nuestra industria. De entrada, y aunque actualmente se han rebajado de manera muy notoria sus precios (el pack de PS VR llegó a venderse por 200 euros durante el pasado Black Friday), sus montantes de salida fueron astronómicos... salvo en el caso de Samsung VR, un producto muy limitado tecnológicamente en comparación con el resto. Por otra parte, se trata de una tecnología que es necesario probar y experimentar con ella personalmente para darse cuenta de su potencial, por lo que no resulta nada sencilla de promocionar. Pero el problema más importante de todos, y que afecta a todos esos dispositivos, tiene que ver con el catálogo de títulos. Resulta complicado encontrar auténticas "killer apps" para estos cascos de realidad virtual, es decir, juegos que deparen experiencias tan increíbles que fomenten de manera clara la venta de dichos aparatos. Es un problema que tiene varias cabezas, comenzando por la inversión efectuada en estos desarrollos. Y es que, si bien todas estas compañías invirtieron una escalofriante cantidad de dinero en el desarrollo de los dispositivos, todo lo contrario ha sucedido en lo relacionado con el software. ¿Cuántos estudios realmente potentes se han animado a desarrollar títulos exclusivos basados en la realidad virtual? Pues... uno o ninguno. Igualmente, y mientras los ciclos de desarrollo de los juegos "convencionales" cada vez se dilatan más, cuesta mucho encontrar títulos diseñados específicamente para la realidad virtual que sobrepasen los doce meses (sin que se hayan producido problemas graves durante su desarrollo). Por lo tanto, resulta un tanto chocante comprobar cómo, por un lado, se invierten cantidades de dinero salvajes en la promoción de los dispositivos mientras, por el otro, a la hora de desarrollar juegos para "alimentarlos" adecuadamente, parece como si se racaneara. Es un auténtico sinsentido porque, como todos los que llevamos tiempo en esto sabemos perfectamente, lo más importante de todo sigue siendo el software. Y, mientras este problema no se solucione, mucho nos tememos que esta interesantísima y sorprendente tecnología no terminará de despegar, al menos en lo relacionado con el

Desde su lanzamiento, PS VR nos ha ido dejando (con cuentagotas, todo hay que decirlo) una buena suma de títulos que no deberían faltar en vuestra colección, si disponéis de este dispositivo. Algunos, como *Astro Bot* o *Tetris Effect,* son grandes referentes dentro de sus respectivos géneros.



TETRIS EFFECT

Una de las mayores sorpresas (¡quién lo diría a estas alturas!) que nos ha dejado PS VR en los últimos tiempos. El megaclásico juego de puzles alcanza una nueva dimensión con una propuesta cautivadora que, aun ofreciendo la misma disposición jugable de toda la vida, se las apaña para plasmar una experiencia lúdica y audiovisual sin precedentes.



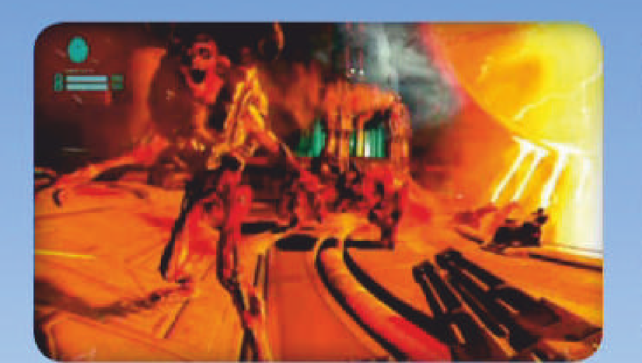
THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR

Puede que se haya sobreexplotado un poco, pero, a pesar de ello, *Skyrim* sigue siendo uno de los mejores RPG de todos los tiempos... y también puede ser disfrutado plenamente en formato VR. Es cierto que pierde nitidez y que técnicamente sufre un tanto, pero, a cambio, proporciona una sensación de inmersión antológica que merece la pena disfrutar.



FIREWALL: ZERO HOUR

Lo más parecido a *Counter Strike* que se puede encontrar en PS VR. Este shooter subjetivo y cooperativo por equipos ha sido una de las producciones más destacadas que nos ha deparado el periférico recientemente. Es un título que, además, ha ido mejorando sus prestaciones con el paso del tiempo, gracias a la dedicación de sus desarrolladores.



DOOM VFR

La acción desenfrenada de *Doom*, concentrada en una experiencia de juego salvaje, brutal, adulta... y muy movida. Esto último es necesario tenerlo muy en cuenta, porque esta obra se ha ganado a pulso la catalogación de "mareante", por lo que sólo es apta para aquellos usuarios que mantienen el tipo bajo cualquier circunstancia en entornos virtuales.



BEAT SABER

Puede que sea uno de los títulos más desconocidos de todos los que os mostramos en este cuadro, pero podemos aseguraros que la calidad y la diversión que arroja este extraordinario juego musical son dignos de alabanza. Nuestros propios movimientos van generando la banda sonora, el control es muy preciso y, estéticamente, ofrece un nivel notable.



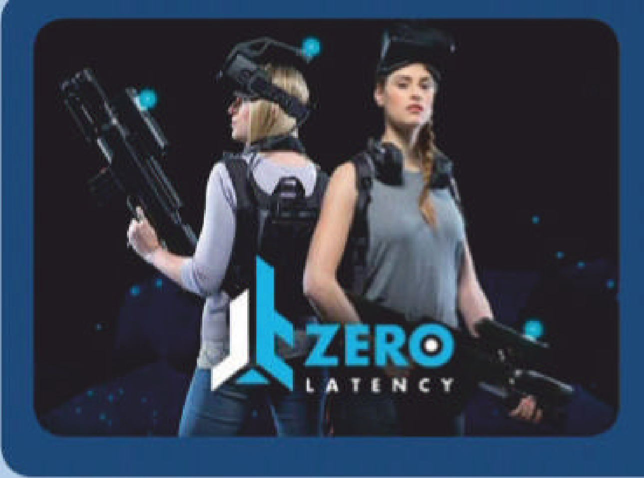
THE PERSISTENCE

Esta producción es una de las más curiosas de todo el catálogo de PlayStation VR. La razón la encontramos en su planteamiento, que combina, de manera muy satisfactoria, elementos tan diversos como el terror, la exploración, el sigilo, la acción... y hasta un fabuloso toque de roguelike. No hay nada parecido ni en PS VR ni en casi ningún otro formato actual.

sector de los videojuegos. Por desgracia, si fijamos la vista en el horizonte y visualizamos los títulos que están por llegar, parece que este panorama no va a variar lo más mínimo.

¿Una moda pasajera o algo más?

No podemos llevarnos a engaño. Si somos más o menos honestos y analizamos la situación global actual y lo que se puede intuir de cara a un futuro cercano, la realidad virtual puede acabar siendo una simple moda. ¿Os acordáis de lo que sucedió con las 3D? Pues, salvo que se produzca algún cambio muy notorio, la realidad virtual puede seguir un camino similar al que siguió la tecnología de las 3D. Y uno de estos giros podría producirse si, por ejemplo, tanto Nintendo como Microsoft se animaran a apostar por la realidad virtual... algo que, previsiblemente, no parece que vaya a tener lugar en un futuro a corto plazo. Visto lo visto, Sony y Samsung se postulan como las compañías que van a tener que tirar del carro si pretenden seguir "rascando" y exprimiendo el gran potencial que se atisba para esta tecnología, que, recordemos, todavía está dando sus primeros pasos "serios".



SALAS VR

El fenómeno de la realidad virtual se está extendiendo rápidamente, y uno de los nuevos negocios que se están habilitando son las salas VR, las cuales ofrecen a sus clientes experiencias ligadas a esta tecnología realmente interesantes y que van más allá de lo que podemos disfrutar en nuestros hogares. Zero Latency, Ci VR, VR Fabricators, Virtual Recall, DI-VR, Vive Virtual o Vreamers son algunos de los centros de realidad virtual más destacados.

¿QUÉ PASA CON **OCULUS RIFT Y HTC VIVE?**

A pesar de que las prestaciones técnicas tanto de Oculus Rift como de HTC Vive (y Vive Pro) son muy superiores a lo que ofrece PS VR, lo cierto es que tanto un dispositivo como otro han experimentado unas ventas muy flojas entre los usuarios de PC. Las razones que explican ambos fracasos comerciales tienen que ver con sus precios de salida (desorbitados), su inconsistente catálogo de juegos y el hecho de tener que disponer de máquinas bastante potentes para gestionar bien los entornos virtuales.



LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

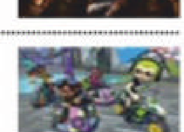
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

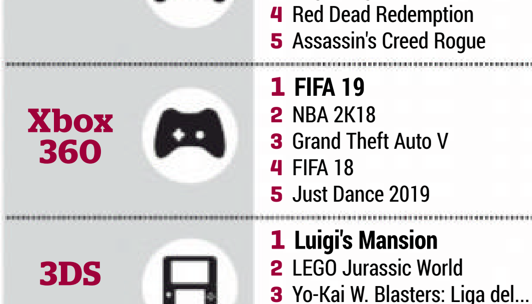
Del 1 al 30 de noviembre. Datos cedidos por GFK.

Las ventas del mes de noviembre se ven más condicionadas cada año por las rebajas del Black Friday, y eso explica que *FIFA 19* o *Spider-Man* superaran al recién lanzado *Red Dead Redemption II*.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma	Imagen
1	**FIFA 19**	PS4	
2	**Spider-Man**	PS4	
3	**Red Dead Redemption II**	PS4	
4	**Call of Duty: Black Ops IIII**	PS4	
5	**Pokémon: Let's Go, Pikachu**	Switch	
6	**Spyro: Reignited Trilogy**	PS4	
7	**Pokémon: Let's Go, Eevee**	Switch	
8	**Assassin's Creed Odyssey**	PS4	
9	**God of War**	PS4	
10	**Mario Kart 8 Deluxe**	Switch	

PLATAFORMAS



Plataforma	Top 5
PS4	1 FIFA 19 2 Spider-Man 3 Red Dead Redemption II 4 Call of Duty: Black Ops IIII 5 Spyro: Reignited Trilogy
Xbox One	1 Red Dead Redemption II 2 FIFA 19 3 Call of Duty: Black Ops IIII 4 Assassin's Creed Odyssey 5 Forza Horizon 4
Switch	1 Pokémon: Let's Go, Pikachu 2 Pokémon: Let's Go, Eevee 3 Mario Kart 8 Deluxe 4 Super Mario Odyssey 5 Pokémon: Let's Go, Pikachu + Poké Ball
PS3	1 FIFA 19 2 Grand Theft Auto V 3 Sega Mega Drive Classics 4 Red Dead Redemption 5 Assassin's Creed Rogue
Xbox 360	1 FIFA 19 2 NBA 2K18 3 Grand Theft Auto V 4 FIFA 18 5 Just Dance 2019
3DS	1 Luigi's Mansion 2 LEGO Jurassic World 3 Yo-Kai W. Blasters: Liga del... 4 Super Mario Maker 5 Luigi's Mansion 2
PS Vita	1 God of War Collection 2 Uncharted: El Abismo de Oro 3 World of Final Fantasy 4 Resident Evil Revelations 2 5 Need for Speed: Most Wanted
PC	1 Call of Duty: Black Ops IIII 2 Football Manager 2019 3 Farming Simulator 19 4 Fallout 76 5 Overwatch

En **otros países**

JAPÓN

Del 29 de octubre al 4 de noviembre. Datos cedidos por Media Create

Japón es siempre un mercado particular. De ahí que no sorprenda en absoluto que *Black Ops IIII*, ya con 417.990 copias para PS4, se esté desempeñando mejor que *Red Dead*.

1. **Call of Duty: Black Ops IIII** PS4
2. Red Dead Redemption II PS4
3. Super Mario Party Switch
4. Minecraft Switch
5. Mario Kart 8 Deluxe Switch



REINO UNIDO

Del 28 de octubre al 3 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

En poco más de un mes, y contando sólo las versiones de PS4 y One, *FIFA 19* acumuló en Reino Unido la friolera de 1.105.089 unidades (712.456 y 392.633, respectivamente)

1. **Red Dead Redemption II** PS4
2. Red Dead Redemption II Xbox One
3. FIFA 19 PS4
4. Call of Duty: Black Ops IIII PS4
5. Call of Duty: Black Ops IIII Xbox One

EE.UU.

Del 28 de octubre al 3 de noviembre. Datos cedidos por VG Chartz

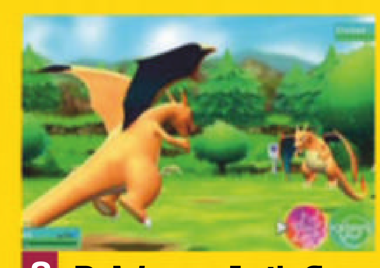
En sólo diez días, *Red Dead Redemption II* sumó 3.542.220 unidades físicas vendidas en la tierra del Tío Sam (2.068.667 de la versión de PS4 y 1.473.553 de la de Xbox One). Una auténtica barbaridad.

1. **Red Dead Redemption II** PS4
2. Red Dead Redemption II Xbox One
3. Call of Duty: Black Ops IIII PS4
4. Call of Duty: Black Ops IIII Xbox One
5. Diablo III: Eternal Collection Switch

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Red Dead Redemption II**
PS4 - Xbox One



2 **Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee**
Switch



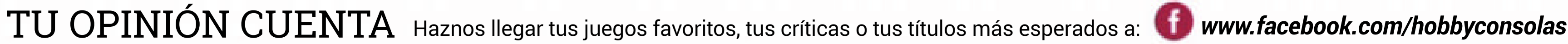
3 **Assassin's Creed Odyssey**
PS4 - Xbox One - PC



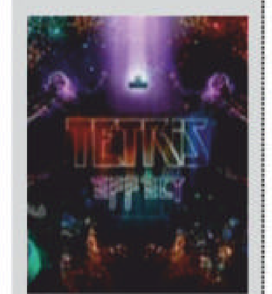
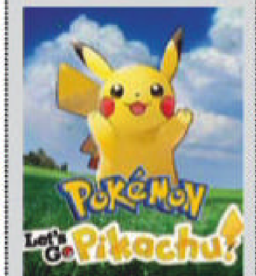
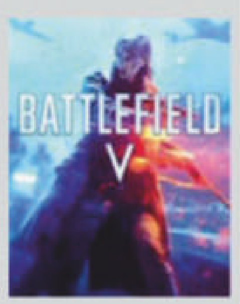
4 **Forza Horizon 4**
Xbox One - PC



5 **Spider-Man**
PS4



LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	 **1** **Tetris Effect** PS4	 **2** **Spyro: Reignited Trilogy** PS4 - Xbox One - PC	 **3** **Pokémon: Let's Go, Pikachu-Eevee** Switch	 **4** **Hitman 2** PS4 - Xbox One - PC	**5** **Battlefield V** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	89/100 «Una forma original y refrescante de renovar un mito que aún divierte a lo grande»	85/100 «El respeto por los originales es absoluto: transmite lo mismo que en PlayStation»	89/100 «La oportunidad perfecta para que los jóvenes se adentren en la saga principal»	83/100 «Las opciones de asesinato han crecido en número y originalidad, lo cual da profundidad»	91/100 «Es espectacular, emocionante, estratégico y loco, como la guerra real»
IGN Web líder en Reino Unido	8,5/10 «¿Quién podía pensar que una nueva versión de Tetris resultaría tan absorbente?»	8,5/10 «Toys for Bob ha hecho un gran trabajo volviendo a insuflar vida a estos juegos»	8,3/10 «Poderosos amigos y nuevas mecánicas dan pie a un delicioso regreso a Kanto»	7,7/10 «Se siente más como un Hitman 1.5 que como una secuela, pero eso no es algo malo»	7,5/10 «Un shooter adictivo, pero cuyos agujeros de contenido iniciales le impiden sobresalir»
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9/10 «Se siente más como algo nuevo que como otra muda de piel del mismo juego antiguo»	8,5/10 «Viendo lo distintos que son los mundos, se disfrutan más que los de Crash Bandicoot»	8,5/10 «Coleccionar un gran número de monstruos y personalizar tu equipo no pasa de moda»	8/10 «IO Interactive ha perfeccionado la fórmula de la saga con una precisión mortal»	8/10 «Es un juego difícil de valorar en su estado actual, pues faltan cosas por llegar»
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9/10 «La definición de 'maravilloso': un viaje emocional que supera las expectativas»	8/10 «Recupera una saga querida y demuestra lo bien hecha que estaba ya en su día»	8/10 «Hace mejoras inteligentes a la vez que conserva lo que hizo especial al original»	8/10 «Es una experiencia familiar, y eso, en el mundo de Hitman, es un punto fuerte»	8/10 «No se desvía de la fórmula exitosa de la saga, pero deja grandes momentos»
EDGE Revista líder en Reino Unido	9/10 «Has jugado miles de veces antes a este juego... pero nunca de esta manera»	-/10 No disponible	7/10 «Como aventura inicial para principiantes, sean jóvenes o viejos, resulta muy apropiada»	8/10 «Ofrece muchos momentos que saborear, siempre con un cadáver de por medio»	7/10 «Tiene suficiente para tirar, pero toca esperar a 2019 para saber si realmente sobresale»
FAMITSU Revista líder en Japón	33/40	-/40	37/40	36/40	34/40
NOTA MEDIA	**88**	**84**	**83**	**82**	**80**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas

LOS MÁS **ESPERADOS**

1

PS4 - Xbox One - PC

Resident Evil 2

Apenas queda un mes para disfrutar de un remake que va a impactar tanto como el juego original de 1998.

FECHA 25 de enero

2

PS4

The Last of Us: Part II

Aún le queda para ver la luz del sol, pero la expectación por esta secuela es enorme.

FECHA Sin confirmar

3

PS4 - Xbox One

Kingdom Hearts III

Tras una espera eterna, el RPG de Square Enix está ya acabado. La magia de Disney volverá a embargarnos.

FECHA 29 de enero

4

PS4

Days Gone

De las nuevas IP que habrá en 2019, la de Bend Studio promete ser una de las que más hordas de fans tengan.

FECHA 26 de abril

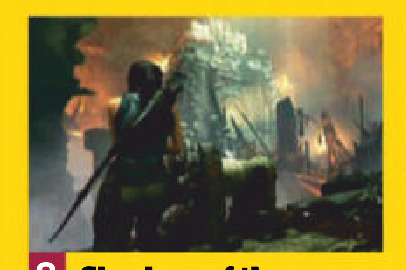
5

PS4

Ghost of Tsushima

Sucker Punch sigue afilando su katana para llevarnos al Japón feudal en este juego de mundo abierto.

FECHA Sin confirmar



6 Shadow of the Tomb Raider
PS4 - Xbox One - PC



7 Fortnite
PS4 - Xbox One - Switch - PC



8 Dragon Quest XI: Ecos de un pasado...
PS4 - PC



9 Life is Strange 2
PS4 - Xbox One - PC



10 Monster Hunter World
PS4 - Xbox One - PC

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

MARIO POLIFACÉTICO

Antes que fraile, Mario fue fontanero... y muchas cosas más, porque, a lo largo de su trayectoria, lo hemos visto en infinidad de spin-offs y crossovers donde ha encarnado todo tipo de roles.



10

Mario Paint

Es, seguramente, una de las mayores rarezas "marianas". Mucho antes de que Nintendo nos permitiera crear nuestros propios niveles plataformeros con *Super Mario Maker*, se lanzó un título que permitía hacer creaciones propias, aunque sólo fueran dibujos, tirando de objetos que venían por defecto... y de un ratón. Además, incluía un sencillo minijuego de matar moscas.

- **CONSOLA** Super Nintendo
- **COMPAÑÍA** Intelligent Systems
- **AÑO** 1992

9

Dr. Mario

A *Tetris* le salieron un montón de imitadores, muchos de los cuales apostaron por sumar el color a sus acumulaciones cúbicas: *Columns*, *Puyo Puyo*, *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*... Uno de los más exitosos fue *Dr. Mario*, en el que debíamos eliminar virus tirando píldoras de dos piezas, que podíamos rotar, para hacer líneas de cuatro.

- **CONSOLA** NES - Game Boy
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 1991
- **NOTA HC 2** 80

8

Mario y Sonic en los JJ.OO.

Tras su encarnizada rivalidad en los 90, la conversión de Sega en third party permitió que Mario y Sonic hicieran las paces y dirimieran sus diferencias de forma pacífica en multitud de competiciones deportivas. El juego tenía la licencia de los Juegos Olímpicos de Pekín 2008 y hacía un gran uso del mando de Wii.

- **CONSOLA** Wii - DS
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2007
- **NOTA HC 195** 86

7

Mario Party 5

El spin-off más prolífico de *Super Mario* es esta saga de minijuegos, que ha superado ya la decena de entregas, desde que se estrenara en Nintendo 64 hace veinte años. Sus partidas de tablero con tiradas de dados y sus sencillas pero adictivas pruebas para hasta cuatro jugadores no tienen parangón para las reuniones de amigos.

- **CONSOLA** GameCube
- **COMPAÑÍA** Hudson Soft
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 147** 87

6

Mario + Rabbids: Kingdom Battle

Cuando se filtró su existencia, muchos nos llevamos las manos a la cabeza ante lo alocado que sonaba un crossover entre Mario y los rabbids, con pistolas de rayos de por medio, pero el resultado fue un estupendo juego de estrategia por turnos, capaz de adaptarse a todo tipo de públicos.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Ubisoft Milan
- **AÑO** 2017
- **NOTA HC 315** 88









5

Paper Mario

A Mario siempre le ha gustado experimentar con los planos de profundidad. Tras sus comienzos en 2D y su increíble salto a las 3D en Nintendo 64, volvió a aplanarse para protagonizar un juego de rol tan colorido como divertido. Desde entonces, no es raro verle con un mazo sacudiendo a diestro y siniestro.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Intelligent Systems
- **AÑO** 2001
- **NOTA HC 121** 87

4

Mario & Luigi: Superstar Saga

Otra vertiente rolera de Mario es la de esta serie para portátiles, en la que el italiano forma tándem con su hermano Luigi y toma parte en geniales combates por turnos. No hay que olvidar tampoco el gran *Super Mario RPG* para SNES, que desarrolló Squaresoft, aunque en Europa tardamos dos décadas en olerlo.

- **CONSOLA** GB Advance - 3DS
- **COMPAÑÍA** Alphadream Corp.
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 147** 87

3

Mario Tennis Aces

Desde los 90, Mario y sus allegados se han enfrentado en multitud de deportes, en sagas específicas como *Mario Golf*, *Mario Strikers*, *Mario Slam Basketball* o *Mario Superstar Baseball*, pero, sin duda, la más querida es la tenística, que nos ha dejado grandísimos partidos individuales y de dobles.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Camelot Software
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 324** 92

2

Mario Kart 8

La conversión de Mario en piloto de karts dio pie a uno de los spin-offs más exitosos de la historia, gracias a unas carreras impredecibles que combinaban pericia al volante y suerte con el uso de objetos aleatorios, así como a un divertidísimo multijugador. La saga no paró de crecer y su última entrega arrasó, tanto en Wii U como en Switch.

- **CONSOLA** Wii U - Switch
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 275** 91

1

Super Smash Bros Ultimate

El universo de *Super Mario* fue la base del primer *Smash Bros*, una saga que, con el tiempo, ha acabado por convertirse en un crossover multitudinario. Aun así, Mario continúa siendo uno de los luchadores más equilibrados del plantel, y no son pocos los escenarios inspirados en el delicioso Reino Champiñón.

- **CONSOLA** Switch
- **COMPAÑÍA** Sora Ltd.
- **AÑO** 2018
- **NOTA HC 330** 95



Por Francisco Javier Cabal

LA ETERNA OBRA MAESTRA

Puede que Nintendo 64 no tuviera ni el catálogo más amplio ni el mejor en términos globales... pero fue el hogar de joyas atemporales que marcaron el rumbo de la industria del videojuego, como es el caso del inolvidable, e insuperable, *Ocarina of Time*.

Sólo un puñado de juegos, uno muy selecto, está destinado a marcar el camino a seguir, a crear aquello que otros intentarán imitar y tomarán como inspiración para sus futuras obras. Ése es el caso de *Ocarina of Time*, la quinta entrega de *The Legend of Zelda*, la serie creada por Shigeru Miyamoto, que dio sus primeros pasos en 1986. Esta saga de aventuras no necesita presentación a estas alturas, porque, desde sus orígenes, marcó el rumbo que seguirían muchas otras aventuras de acción. La llegada de Nintendo 64, con su mayor capacidad de proceso y sus gráficos poligonales, abrió la posibilidad de llevar la serie a las 3D, con los riesgos y las dificultades que eso conllevaba. Pero, fieles a la trayectoria de Nintendo, sus creadores no sólo superaron todos los escollos y dificultades, sino que crearon algo único y atemporal que, como los grandes clásicos de la compañía, resiste el paso del tiempo y se mantiene vigente: veinte años después, *Ocarina of Time* sigue siendo un juego mágico, que se sigue jugando, controlando y disfrutando igual de bien que en 1998.

Cinco años de desarrollo

Pero, para llegar a ese nivel de excelencia, hay que retrotraerse a 1993, cinco años antes de su lanzamiento. En agosto, Nintendo anunció que trabaja en Project Reality, la sucesora de Super Nintendo, un esfuerzo conjunto con Silicon Graphics y Rambus Inc. para crear el hardware, mientras que de las herramientas se encargarían Alias/Wavefront y Multigen (especializados en paquetes de modelado y animación 3D, entre otras cosas). Una máquina capaz de conseguir una calidad visual sin precedentes (Silicon Graphics era, por entonces, la referencia en gráficos 3D por ordenador), que comenzarían a exprimir estudios como Rare en primer lugar. De forma paralela a este anuncio, en Nintendo empezaron a formarse y a trabajar para crear juegos 3D. Era obvio que Mario debía ser su primer juego, por lo que Shigeru Miyamoto empezó a trabajar en él, con Yoshiaki Koizumi como su asistente en la dirección (quien llevaba en la compañía dos años). Al mismo tiempo, en Nintendo empezaron a trabajar en lo que se daría a conocer inicialmente como *Zelda 64*, del que se verían las primeras imágenes en 1995, en la feria Space World, que celebraba Nintendo. Antes de llegar a mostrar el juego por primera vez, a todos los miembros del equipo se les pidió que pusieran en un papel aquello que les gustaría hacer en un juego 3D, animándoles a ir más allá y »

Repóker de Ases para Crear una Obra Atemporal

Tras el éxito de *Super Mario 64*, adaptar otra de las grandes sagas de Nintendo a las 3D no iba a ser cosa sencilla. Por eso, la Gran N puso al frente del proyecto a algunos de sus mejores hombres, desde el creador de la serie a nuevas promesas. El juego tuvo siete directores para áreas distintas.



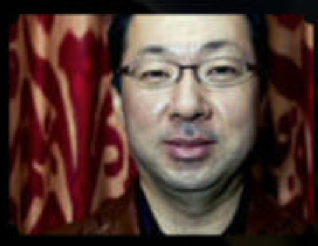
SHIGERU MIYAMOTO
El creador de la serie ejerció de productor y supervisor. Propuso muchas ideas... aunque algunas resultaban francamente disparatadas y ni se llegaron a implementar.



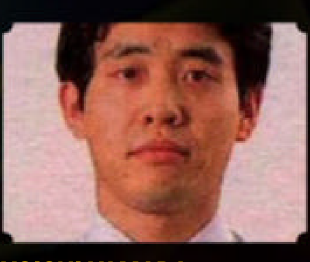
YOSHIAKI KOIZUMI
Todo lo aprendido creando *Super Mario 64* lo aplicó a *OoT*. Además, diseñó y animó a los personajes, e incluso creó a Navi. También fue clave para crear el Z-Targeting.



EIJI AONUMA
Elegido por Shigeru Miyamoto para dirigir los sistemas de juego de *OoT* y diseñar las mazmorras, su gran trabajo le sirvió para estar al frente de la serie desde entonces.



KOJI KONDO
En las filas de Nintendo desde 1983, es el responsable de los temas de *Mario* o *Zelda*, incluido este *OoT*. Su música es tan eterna y memorable como el propio juego.



YOICHI YAMADA
El menos conocido de todos, aunque imprescindible en la serie *Zelda* (como planner de casi todos los juegos desde *A Link to the Past*). Aquí, codirigió el sistema de juego.

Lo que Pudo Haber Sido y, por Suerte, no Fue



Ocarina of Time **estuvo cerca de cinco años en desarrollo, de forma paralela a** ***Super Mario 64*****. Durante todo ese lustro, Nintendo fue mostrando el desarrollo del juego, que, por suerte, cambió... mucho.**



PRIMER VISTAZO
La primera demo se mostró en el Space World (feria que organizaba Nintendo) de 1995. Conocido entonces como *Zelda 64*, poco o nada tiene que ver con el resultado final. Link recordaba más a los modelos antiguos, por ejemplo.



DISEÑO DE ENEMIGOS
Las revistas niponas también se hicieron eco, durante el desarrollo, de las imágenes que Nintendo iba suministrando. En ésta, se puede apreciar cómo fue evolucionando el diseño de los enemigos. ¿O se parecen en algo estos octoroks?



CAMBIOS EN EL CONTROL
Las pantallas suministradas a los medios japoneses también dejan detalles para el análisis: ¿en algún momento del desarrollo, el arco se llegó a manejar usando los dos botones principales? Pues, según esta imagen de arriba, sí...



MÁS CAMBIOS DE DISEÑO
El aspecto de Link también sufrió numerosos cambios. Aparte de su clásica túnica verde, piernas y brazos iban protegidos por tela marrón... que, por suerte, acabó cayéndose, como esta simple mazmorra y esa gran garra.





MENOS DETALLE
Las primeras imágenes dejaban esa sensación, desde unas casas con muy poco detalle, a modelos más simples. Y el suelo, ¿es césped o moqueta? No sabemos a qué fase del desarrollo corresponde, pero debió de ser temprana...



PRIMITIVO Z-TARGETING
Algunos detalles no se modificaron hasta bien cerca del lanzamiento del juego. Por ejemplo, el sistema de apuntado Z-Targeting lucía más simple y rudimentario, visualmente hablando, en algunas pantallas. Por suerte, se cambió.



Un diseño que salta del papel 2D a las 3D poligonales

En una entrevista de 2017, Aonuma hizo algo que pocos desarrolladores suelen hacer: mostrar los documentos de diseño de sus obras. En este caso, el director mostró su trabajo de diseño, en concreto varias páginas, de la famosa y complicada mazmorra del agua, en la que se puede ver cómo plasmó sus ideas en papel y, de ahí, a las 3D del juego.

» poner cosas especialmente difíciles, que no se hubieran hecho antes. No bastaba con hacer un *Zelda* "más": con el nuevo hardware, tenían que ser capaces de ofrecer algo nuevo.

Tres años de exhaustivo trabajo después, *Super Mario 64* estaba a la venta (en 1996). Parte del equipo que lo creó, ya con una importante experiencia y bagaje en el desarrollo 3D, se reasignó a lo que acabaría siendo *Ocarina of Time*. ¿El problema? Que Shigeru Miyamoto no iba a dirigir el juego (sólo iba a ejercer de productor y supervisor), quizá por agotamiento tras *Super Mario 64*. En su lugar, se asignaron un total de siete directores, para que se encargaran de distintas áreas específicas del juego. Eiji Aonuma (elegido por el propio Miyamoto) codirigiría con Yoichi Yamada, un clásico fijo de la serie *Zelda*, el sistema de juego; Yoshiaki Koizumi, tras su gran trabajo en *Super Mario 64*, fue el director de sistema 3D (y diseño de personajes); Toshio Iwawaki se encargaría de dirigir la programación; el director del guión fue Toru Osawa, mientras que las escenas de vídeo las dirigirían Naoki Mori y Takumi Kawagoe. Cuenta la leyenda que, con tantísimo director, los primeros pasos del desarrollo fueron un verdadero caos y que, finalmente, aun sin serlo, Miyamoto acabó ejerciendo de "director de directores", gracias a su experiencia, y marcó el camino a seguir.

¿Un *Zelda* en primera persona?

Su peso específico en la serie, y en el desarrollo de *OoT*, no implicó, en ningún caso, que todas sus propuestas se llevaran a cabo. Una de sus primeras sugerencias fue que el juego debía ser en primera persona, para que el usuario pudiera admirar mejor el entorno, crear enemigos más atractivos... pero la idea ni se probó, porque una de las cosas que estaban decididas desde el principio era que jugaríamos con Link niño y adulto. Jugar en primera persona no habría permitido distinguir entre ambos, ni disfrutar de su excelente diseño.

■Quien haya jugado a *OoT* seguro que recuerda momentos como la infiltración en el palacio, los jefes finales o el primer encuentro con una skulltula. Ahí reside una minúscula parte de su magia.

No fue la única idea descartada en el desarrollo (podéis leer alguna más en el cuadro de las curiosidades), pero el deseo de Miyamoto de crear un juego sobresaliente fue clave para que el juego lograra tener el "feeling" que tiene. Su papel de supervisor permitió cohesionar todas las ideas de todo el equipo, algo que, además, permitió a los, por entonces, miembros más jóvenes e "inexpertos", como Eiji Aonuma —o Koizumi en *Super Mario 64*—, crecer profesionalmente bajo su amparo. Fue un trabajo brillante que, años después, le ha servido a cada uno para liderar las nuevas entregas de las series *Zelda* y *Mario*, respectivamente.

Los desafíos de diseño tampoco fueron pequeños. Al no tener un referente, otro título 3D de corte similar con el que comparar, tuvieron que mirar al pasado de la compañía, e incluso a lo que ya habían hecho en las 3D. Sabían lo que era un juego de calidad en 3D (tenían el soberbio *Super Mario 64*), pero había nuevos retos inherentes a las 3D, como las distancias y las referencias en un entorno más grande y abierto, o el propio sistema de combate. En palabras del propio Aonuma, si no hubieran conseguido culminar un buen sistema de combate, el juego no habría sido tan bueno. Esa parte, la del combate, se la deben a Koizumi, que se sacó de la manga el Z-Targeting (fijar a un objeto u enemigo como eje sobre el que gira Link en combate), copiado hasta la extenuación por otros tantos juegos posteriores a *OoT*.

Un desarrollo nada fácil...

Los desafíos siguieron con otras ideas, como la inclusión de un caballo. En un primer momento, se pensó en incluir las botas de Pegaso, pero Miyamoto pensó que molaría más incluir un caballo que pudiéramos montar. Crearlo y animarlo supuso el primer escollo, que resolvió también Koizumi hábilmente, pero manejarlo trajo otras dificultades. Para evitar que se chocara a menudo con árboles, se "talaron" la mayoría de los que había originalmente en la »



Ura Zelda, o nuevas historias para 64DD

El 64DD, el accesorio de N64 con discos ópticos para juegos y expansiones, iba a ser clave en *OoT*. Tanto, como que al juego llegarían nuevas aventuras y mazmorras... que se cancelaron, a pesar de estar avanzadas. Al menos se adaptaron en *Master Quest* (un extra de una edición de *Wind Waker* de GameCube) y *OoT* para 3DS.

Versiones, cambios y cosas censuradas

Durante su vida comercial, existieron tres versiones distintas del cartucho de *OoT*, algunas específicas de un territorio... y con algunas diferencias, como éstas:





SANGRE ROJA CONTRA SANGRE VERDE

La versión 1.0 del cartucho, exclusiva de Japón, se lanzó con muchas cosas que cambiaron en el resto de territorios (la versión del cartucho PAL es la 1.2, con bugs corregidos). Entre estos cambios, está la sangre roja de Ganon, que fue modificada por un líquido verde... no fuera a ser que la gente (alias los padres) se escandalizara.



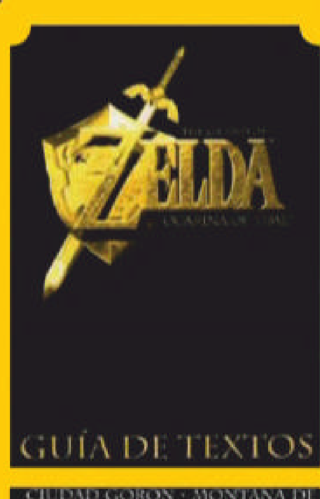
CAMBIO DE SÍMBOLOS

La versión 1.0 del juego también tenía otras diferencias gráficas. El símbolo de los gerudo, visible en algunos bloques de piedra y en un escudo, remitía a uno de los símbolos del Islam, aunque volteado. El icono se cambió por éste de la derecha, el que conocemos en Europa, para no herir sensibilidades. Además, también se eliminó un cántico islámico que se escuchaba en el Templo del Fuego.



CARTUCHOS DORADOS Y GRISES

Las mencionadas tres versiones del juego tuvieron, para más inri, cartuchos de distintos colores. A Europa no llegó el cartucho dorado, aunque sí a Australia, que también es territorio PAL (no te molestes en buscarlo, pues ronda los 350 €). A eso hay que añadir que la versión 1.0 japonesa (la de la sangre roja) sólo se distribuyó en cartucho gris. Luego, están las versiones de eShop y GameCube (todas 1.2) y 3DS.





Guía de textos (o cuando Ocarina no habló castellano)

El 11 de diciembre de 1998, *Ocarina of Time* llegaba a las tiendas... en inglés. Pese a los esfuerzos de Nintendo España, el juego nos llegó sin traducir, aunque la caja traía un pequeño tesoro de coleccionista: una guía con todos y cada uno de los textos y diálogos traducidos al castellano. Así, al menos, los que no tuvieran ni idea de inglés podrían seguir la historia... aunque no era lo mismo.



Lo que siempre estuvo ahí, escondido

Sí, no te frotes los ojos. Lo que ves arriba es un Arwing, la nave del escuadrón Star Fox. Escondida en el código del juego se encuentra la mítica nave, descubierta años después al utilizar un cartucho de trucos Gameshark. Es posible sustituir algunos personajes y enemigos por la nave... que no dudará en dispararnos cuando estemos en su rango de acción.

» Pradera de Hyrule. Este tipo de cambios sobre la marcha, a medida que avanza el desarrollo, son habituales en cualquier juego... aunque cuenta la leyenda que, aquí, la cosa se les fue un poco de madre en algunas ocasiones. Los responsables de plasmar en 3D las mazmorras, tres personas, lloraron muy a menudo cuando un nuevo cambio en las habilidades o movimientos de Link afectaba a su trabajo (debían modificar lo hecho para evitar, entre otras cosas, el clipping con las paredes).

Trascendiendo al tiempo

Todo este esfuerzo conjunto, las lágrimas de unos, la superación de nuevos desafíos por parte de otros, y todas las ideas geniales del equipo acabaron culminando en un juego cuya huella es imposible de borrar. No son pocos los creadores que señalan a *Ocarina of Time* (y, por supuesto, *Super Mario 64*) como referentes de los juegos 3D. Dan Houser, uno de los creadores de la saga *GTA*, ha afirmado que "quien haga juegos 3D y diga que no ha tomado prestado algo de *Mario* y *Zelda* está mintiendo". *Zelda* sentó las bases de lo que muchos juegos en mundo abierto harían después... pero con una maestría y una magia que siguen siendo difíciles de replicar y explicar.

Puede que parte de su encanto fuera abrir las puertas de las aventuras "en mundo abierto" de la mejor manera posible: ofreciendo un entorno vivo, con mucho por hacer y ver, junto a mecánicas jugables específicas de algunas zonas (¿quién no recuerda la infiltración en el castillo?), con personajes inolvidables, un buen guión con una historia realmente épica y una banda sonora que, sencillamente, es inolvidable. Minijuegos, mazmorras, combates... Todo alcanzó un nivel que, aunque tiene detractores, dejó una profunda huella, vigente hoy día. Si no, prueba a sacar tu vieja N64, introduce el cartucho... y dinos si su jugabilidad no sigue siendo tan exquisita como hace veinte años. Eso... no lo consigue cualquiera. ■

Una Curiosidad por Año no Hace Daño

1 Ocarina of Mario Bros. Los espíritus de los hermanos compositores guardan las proporciones de Mario y Luigi (uno, gordito y bajo; el otro, alto y delgado) y tienen bigotones. En sus gorros, tienen un sol y la luna, para dejar claro que son los creadores de la Canción del Sol.



2 Cómo abrir un cofre. Fue uno de los aspectos sobre los que más debatió el equipo. Miyamoto un día se encontró un cofre en la oficina y preguntó que para qué era. La respuesta fue que ya sabían cómo era la mejor forma de abrir un cofre pequeño: reventando el cierre de una patada.

3 Mil animaciones. Según el director de programación, Toshio Iwawaki, Link tiene más de 1.000 combinaciones de animaciones en el juego.

4 Homenaje a Edgar. Los poes son estos espíritus de aquí abajo. Se llaman así en honor a Edgar Allan Poe. ¿Pero sabías que los del Templo del Bosque se llaman Meg, Jo, Beth y Amy, en honor a las protagonistas de "Mujercitas"?



5 La pradera de Hyrule. Miyamoto quería que Link saliera del Bosque Kokiri y alucinara al llegar a la Pradera de Hyrule. Para Aonuma, es uno de los grandes momentos del juego, porque dice "ahora comienza la aventura". Pero el diseñador de la zona, Makoto Miyanaga, recuerda que, al principio, era una zona muy sosa sin nada que hacer.

6 Tócala otra vez, Shigeru. La inclusión de la ocarina como instrumento jugable fue decisión de Miyamoto, aunque también ayudó que el mando de N64 recordara al instrumento, según el equipo de desarrollo.

7 Koji Kondo lo pasó "mal". Pero sólo para crear las canciones que podíamos tocar con la ocarina. Limitar a un máximo de cinco notas cada canción le complicó bastante el trabajo de componer las habituales melodías pegadizas a las que nos tiene acostumbrados.

8 Aventura en... el castillo. Siguiendo el éxito de *Super Mario 64*, al principio Miyamoto pensó en acotar el juego únicamente al castillo de Ganon, con cada sala repleta de aventuras y desafíos diferentes.

9 El padre del autosalto. Miyamoto llegó la oficina, después de un día libre, y reunió al equipo para decirle que se iba a incluir una nueva función: el autosalto (dejaba de haber un botón de salto).

10 Epona "on fire". Miyamoto quería que conseguir a la yegua fuera muy épico: pensó en que el Rancho Lon Lon debía arder, y Link saldría del fuego a lomos de ella. Eso no pasó, pero a él le debemos que haya un caballo en el juego (pensó que molaría, que no se había hecho antes).



11 Aparte de la ocarina, había una flauta de caña para llamar a Epona. Se acabó eliminando para no complicar más las cosas.

12 Un "presentimiento". Durante el desarrollo, Miyamoto afirmó esto: "En términos de haber hecho cosas nuevas con este juego, sentí algo muy fuerte, que sólo he experimentado con ciertos juegos en los que he participado. Estoy feliz de que aquí, en Japón, podamos hacer un cuento medieval de espada y brujería que guste en todo el mundo".

13 "Twin Peaks", la inspiración. Miyamoto ha afirmado que la historia no era lo más importante, sino los personajes y sus relaciones, conclusión a la que llegó cuando veía "Twin Peaks". Curiosa referencia, cuando menos...

14 Técnicas eliminadas. Un artículo de la revista Nintendo Power mostró, a escasos meses del lanzamiento, un "ataque rayo", que lanzaba un proyectil de energía (similar al de *Zelda II* de NES, cuando teníamos la barra de vida llena). Sobra decir que nunca llegó a estar en el juego final...



15 Sin escenas de vídeo prerrenderizadas. En los años 90, las CG eran "lo más" en muchos juegos. Miyamoto las descartó porque es conocido por llegar a la oficina con ideas locas y cambiar cosas. Este formato no le permitía hacer cambios, y de ahí su rechazo.

16 Un equipo de tres. En el arranque del proyecto *Zelda 64*, solo había tres personas implicadas: Jin Ikeda, Toru Osawa y, a ratos, Yoshiaki Koizumi, quien estaba implicado en *Super Mario 64*. Mientras no se terminó el desarrollo del juego del fontanero, no se convirtió en una prioridad.

17 Pre-ocarina... Antes de trabajar en N64, Shigeru Miyamoto y Koizumi estuvieron experimentando en SNES con una simple versión de *Zelda II* poligonal, con un modelo de Link con pocos polígonos y sin implementar la lucha con espada (suponemos que con el chip Super FX).

18 Triángulo. Ésa era la forma original de Navi: un sencillo triángulo invertido, para marcar al enemigo al que mirábamos. Koizumi quería algo sencillo, pero la atmósfera del juego acabó haciendo que, finalmente, fuera algo más elaborado, para terminar siendo el hada que conocemos.

19 Ao, el "caball-Ao": Cuando se decidió que habría un caballo, el equipo internamente lo llamaba "Ao". Koizumi fue quien lo bautizó como Epona, la diosa de los caballos y la fertilidad en la mitología celta. Así lo explicaba: "cuando le pones nombre a algo, tu cariño por ese algo aumenta, así que trabajé muy duro para que fuera un buen caballo". Y vaya si lo fue...

20 Link, un "monstruo". Pero de feo. O así era al menos al principio, durante las primeras fases de diseño del juego. En esos primeros momentos, el diseño de Link pecaba de ser algo más "redondito" y tener una nariz más chata. La mujer de Koizumi, un buen día, le dijo a su marido que si en Nintendo no sabían hacer personajes atractivos, que ya estaba bien de narices gordas... y así nació el Link guapete que conocemos. Qué buen ojo tuvo... Los pendientes se los puso Koizumi para que fuera más molón.





AÑO 2004 **COMPAÑÍA** Rockstar **FORMATOS** PS2 y Xbox

RED DEAD REVOLVER

Y EL SPAGHETTI WÉSTERN SE HIZO VIDEOJUEGO

El mes pasado, os hablamos de Angel Studios, y ahora toca recordar una de sus creaciones más personales, sin la cual ahora no estaríamos dejándonos las pestañas en *Red Dead Redemption II*.

Tal y como contamos en el anterior número, el origen de *Red Dead Revolver* se remonta a Capcom y, más concretamente, a Yoshiki Okamoto, una de las mayores glorias de la compañía y autor, entre muchos clásicos recreativos, del genial *Gun.Smoke*. Okamoto reclutó a Angel Studios para crear un proyecto bautizado como *S.W.A.T.*, un shooter táctico en el que el jugador podría controlar a varios miembros de un equipo de asalto. Pero, más adelante, y tras haber visto entusiasmado un viejo spaghetti wéstern de 1971 ("El Pistolero Ciego"), Okamoto decidió que era mejor reconducir el proyecto al universo del lejano Oeste, conservando el mismo título (convertido en el acrónimo de Spaghetti Western Action Team). El desarrollo del juego pasó por momentos realmente complicados, debido a fricciones entre japoneses y norteamericanos, y Capcom canceló el rebautizado *Red Dead Revolver*, a pesar de haberlo mostrado en diversas ferias. Rockstar, que ya había trabajado previamente con Angel Studios en un par de títulos, adquirió el proyecto, que acabó tomando la forma que todos conocemos hoy en día.

Puro aroma a wéstern

Aunque está dividido por niveles (concretamente, veintisiete capítulos), en lugar del desarrollo abierto que adoptaría años más tarde *Red Dead Redemption*, *Red Dead Revolver* ya incorporaba muchos elementos presentes en la "secuela", como la cámara lenta a la hora de desenfundar o encarnar diferentes personajes a lo largo de la historia. El juego era un irresistible desfile de tiroteos a cara de perro (la mayoría de las veces, a pie, pero también había "balaceras" a lomos de un caballo) en los que Rockstar/Angel Studios declararon su amor por las películas de vaqueros de serie B. Esto no sólo quedaba patente en la caracterización de los personajes, sino también en los propios gráficos del juego, dotados de un filtro de película viejuna que parte de la prensa de la época (y más de un usuario) no supo apreciar en su justa medida. Pero lo mejor del lote era, sin duda, la música. Los hermanos Houser sacaron la chequera a pasear para dotar al juego de una banda sonora repleta de viejos

EL PROYECTO DE CAPCOM

Después del gran trabajo que Angel Studios realizó con el port de *Resident Evil 2* para Nintendo 64, Capcom estaba más que encantada con los californianos y Yoshiki Okamoto les encargó un proyecto que acabaría derivando al universo del wéstern. El desarrollo pasó por diversos cambios y, tras tres años de trabajo (y no pocos problemas), Capcom acabó cancelándolo en el verano de 2003. Curiosamente, aquel *Red Dead Revolver* primigenio llegó a mostrarse en diversas ferias. Servidor tuvo la oportunidad de verlo, en una demostración a puerta cerrada, durante un ECTS. Y salí de allí alucinando...





Por **Bruno Sol** @YeOldeNemesis





ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 135 **AÑO** 2004



NOVEDADES PS2 - Xbox

ACCIÓN ■ ROCKSTAR ■ 1 - 4 JUGADORES ■ CASTELLANO (textos) ■ 59,99 € ■ Lanz.: 28 de mayo

DAVID MARTÍNEZ

LA MUERTE TENÍA UN JUEGO

RED DEAD REVOLVER

Para disfrutar del mejor "spaghetti western" ya no hace falta poner la tele los sábados por la tarde. Basta con que acompañemos a Red en su lucha por vengar la muerte de sus padres

DUELOS EN O.K. CORRAL

MÁS RÁPIDO QUE SU SOMBRA

118 HC

NUESTRO VEREDICTO

lo mejor

■ **LA AMBIENTACIÓN** del Oeste recupera todos los tópicos de las películas de Sergio Leone.

■ **PODER MANEJAR A SEIS PERSONAJES**, buenos y malos, y vivir las dos partes de la historia.

lo peor

■ **LOS GRÁFICOS** son bastante flojos, y el filtro que "emborrona" el fondo de la pantalla es molesto.

■ **NO HAY FASES DE AVENTURA** ni de infiltración, ni nada que no sea disparar como locos.

alternativas

Sólo **«Dead Man´s Hand»**, que apareció hace un par de meses para Xbox, recupera esta ambientación tan cinematográfica, aunque no resulta tan divertido como el juego de Rockstar. Si lo que buscáis es un buen shooter en tercera persona, **«Max Payne 2»**, o aún mejor **«007 Todo o nada»**, superan a este «Red Dead» en todos sus apartados.

■ **GRÁFICOS** La ambientación es perfecta, aunque los modelos tienen pocos polígonos y se mueven a trompicones por escenarios pequeños. **71**

■ **SONIDO** La música es sensacional, como la de los western, y las voces (en inglés, salvo cuando hablan los mexicanos) animan los tiroteos. **82**

■ **DURACIÓN** El juego cuenta con más de 20 niveles, que, eso sí, son bastante cortos, y además nos da la posibilidad de participar en los duelos. **75**

■ **DIVERSIÓN** El desarrollo es variado y muy entretenido. Sin embargo hemos echado en falta algunas pinceladas de aventura. **82**

PUNTUACIÓN FINAL 80

VALORACIÓN

Después de haber cambiado de compañía, e incluso estar a punto de cancelarse, «Red Dead Revolver» ha terminado convirtiéndose en una propuesta bastante original y entretenida, que recupera perfectamente el espíritu de los "spaghetti western" de los años setenta. Es cierto que su apartado técnico no es nada del otro mundo, pero a cambio el juego de Rockstar nos regala enormes niveles de acción y un sentido del humor lleno de ironía. Los fans del género lo van a disfrutar a tope.

A NUESTRO COMPAÑERO David Martínez le gustó, aunque con reservas. En lo positivo, destacó "la ambientación del Oeste [que] recupera todos los tópicos de las películas de Sergio Leone", aunque también le soltó un zasca: "Los gráficos son bastante flojos y el filtro que emborrona el fondo de la pantalla es molesto". El apartado técnico restó puntos a la nota global (80), aunque su valoración general fue positiva: "Una propuesta bastante original y entretenida, que recupera el espíritu de los spaghetti wéstern de los años 60. Es cierto que su apartado técnico no es nada del otro mundo, pero, a cambio, el juego de Rockstar nos regala enormes niveles de acción y un sentido del humor lleno de ironía".

SU BANDA SONORA RESCATÓ TEMAS COMPUESTOS POR MORRICONE O LUIS BACALOV

temas compuestos por maestros como Ennio Morricone o Luis Bacalov, creados originalmente para películas como "Buen funeral, amigos... paga Sartana", "Le llamaban Trinidad" o "Le llamaban King" (los dos últimos, rescatados muchos años más tarde por Quentin Tarantino para formar parte de la banda sonora de su wéstern "Django desencadenado").

Para completar el festín de violencia polvorienta, *Red Dead Revolver* incorporó un modo multijugador a pantalla partida que podría considerarse el abuelo de los tiroteos a cara de perro del online de *Red Dead Redemption.* El juego de Angel Studios ha envejecido bastante a nivel gráfico (como la mayoría de los títulos de PlayStation 2 y Xbox), pero sigue derrochando toneladas de encanto y amor por los spaghetti wéstern. Y lo mejor es que no tendréis que pateros las tiendas de segunda mano en busca de una copia, porque puede descargarse en PlayStation 4, a través de la PS Store.

Si os lo perdisteis en su momento, ya estáis tardando en hincarle el diente. Y, si lo hacéis, por favor, subid al máximo el volumen del televisor para disfrutar, en toda su dimensión, de una banda sonora sencillamente maravillosa. ■



PSYGNOSIS

EL ARMA SECRETA DE PLAYSTATION

El estudio británico tuvo mucho que ver en el desembarco de PlayStation en Occidente.

Una de las muchas cualidades de "Console Wars", el delicioso libro de Blake J. Harris, ha sido dar a conocer, e incluso reivindicar, a un buen número de profesionales que tuvieron tanta importancia en la industria de los 90 como los gurús que todos conocemos. Olaf Olaffson es uno de ellos. Al frente de Sony Electronic Publishing, fue uno de los responsables de la puesta en marcha de PlayStation, antes y después de la "traición" de Nintendo. Olaffson conocía bien a Psygnosis, con los que Sony había trabajado en diversos títulos cuando el gigante nipón aún ejercía de third party para otras consolas. Mientras Ken Kutaragi daba los últimos toques a la máquina, Olaffson sacó el talonario y, el 23 de mayo de 1993, adquirió el estudio británico por la friolera de 48 millones de dólares. Ese mismo día, Sony difundió una nota de prensa, recogida en el libro de Harris, que acabaría siendo profética: "Psygnosis y su gestión desempeñarán un papel integral en el desarrollo del sector puntero del entretenimiento interactivo, así como en nuestra expansión por Europa". Los planes de Olaffson para Psygnosis iban más allá de crear videojuegos para la nueva consola: los ingleses serían los encargados de crear el kit de desarrollo, las herramientas que abrirían las puertas de PlayStation al resto de desarrolladores occidentales.

El resto de esta historia ya forma parte de la leyenda de la 32 bits de Sony. Las third parties occidentales las pasaban canutas a la hora de programar para la "complicada" Saturn de Sega, pero abrazaron el kit de Psygnosis con más fuerza que Marco a su madre, lo que se tradujo en una avalancha cada vez mayor de lanzamientos para la nueva PlayStation. En cuanto a la propia Psygnosis, tampoco es que se echara a dormir: a pesar de estar bajo nómina de Sony, siguió lanzando títulos para otros sistemas, aunque regaló a PlayStation joyas tan maravillosas y tempraneras como *Destruction Derby* o *WipEout*.

En el año 2000, Psygnosis fue definitivamente absorbida por Sony Computer Entertainment y rebautizada como SCE Studio Liverpool, un sello bajo el cual editó nuevas entregas de *Formula 1* y *WipEout*. En 2012, Sony liquidó el estudio, dando carpetazo a 33 años de vida (Psygnosis se fundó en 1985) y a uno de los principales "culpables" del éxito de la primera PlayStation. Así es la vida. Al menos, nos quedan sus juegos.

EL KIT DE DESARROLLO CREADO POR PSYGNOSIS FUE CRUCIAL EN EL ÉXITO DE PSX

NUEVE CLÁSICOS PARA PSONE

Además de crear el kit de desarrollo que abrió las puertas de PlayStation a los desarrolladores occidentales, Psygnosis firmó algunos títulos memorables para la consola de 32 bits de Sony.



DESTRUCTION DERBY 1995

Si alguien quería comprobar la cantidad de polígonos que podía mover PlayStation, sólo tenía que meter en la consola este demoledor, nunca mejor dicho, arcade de conducción. Ha envejecido tirando a mal, pero, en su día, nos dejó atónitos del todo.



DISCWORLD 1995

A pesar de la fiebre poligonal, Psygnosis no abandonó del todo las 2D. Un buen ejemplo es esta tronchante aventura gráfica, basada en los libros de la serie Mundodisco del añorado Terry Pratchett, producida por el sello británico y programada por Perfect 10 y Teeny Weeny Games.



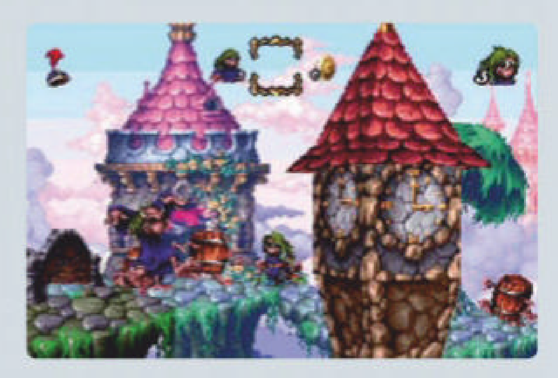
WIPEOUT 1995

La cumbre del virtuosismo gráfico de Psygnosis en la primera PlayStation. Estas inolvidables carreras futuristas se gestaron al 100% en Psygnosis, quien, además, reclutó a lo más granado del techno de la época (The Chemical Brothers, Orbital...) para realizar la banda sonora.



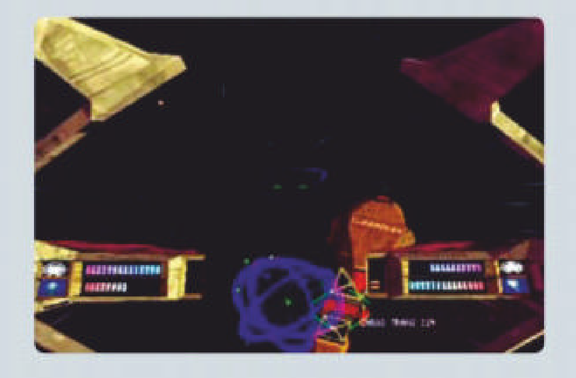
FORMULA 1 1996

Un fenómeno de ventas, especialmente en España con sus "secuelas", gracias a los éxitos de Fernando Alonso (fan declarado del juego). Fue producido por Psygnosis y programado por Bizarre Creations, los titanes que crearon más tarde *Metropolis Street Racer* y *Project Gotham Racing*.



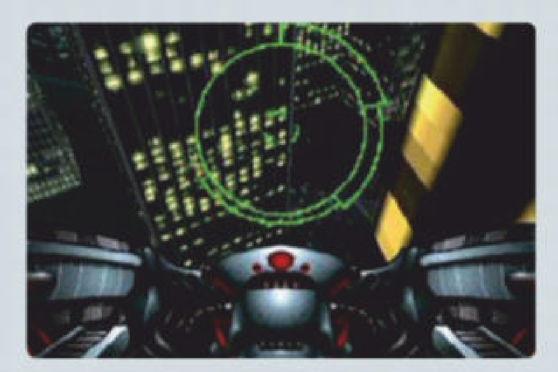
LOMAX 1996

El universo *Lemmings* (otro clásico cocinado bajo el sello de Psygnosis) inspiró este precioso plataformas 2D, creado por Erwin Kloibhofer y Henk Nieborg, quienes ya habían demostrado su talento para las 2D en el *Flink* de Mega Drive y el *Lionheart* de Amiga. Era una auténtica belleza.



COLONY WARS 1997

Sus espectaculares combates espaciales darían pie a dos secuelas, en 1998 (*Vengeance*) y 2000 (*Red Sun*), todas ellas programadas en las oficinas de Psygnosis. Hoy en día, no se le recuerda demasiado, pero nos brindó tardes inolvidables mientras surcábamos el frío del Espacio.



G-POLICE 1997

Psygnosis retomó la ambientación futurista para ponernos a los mandos de un versátil híbrido entre caza y helicóptero. Apenas un mes después del lanzamiento en PlayStation, el juego vio la luz en PC. Aunque Sony pagaba sus sueldos, tenían libertad para hacer estas cosas.



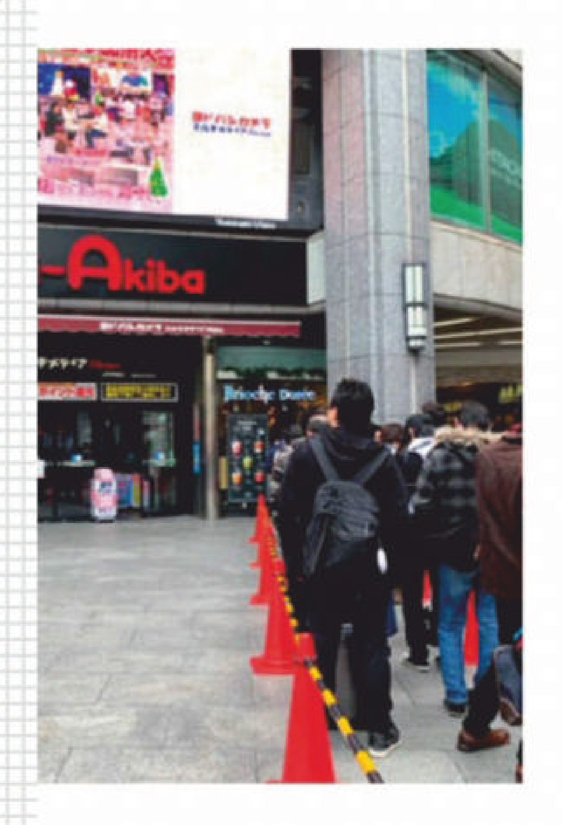
OVERBOARD! 1997

Una encantadora rareza dentro del catálogo de Psygnosis para PlayStation que, por desgracia, no cosechó el éxito comercial que se merecía. Este simpático juego de piratas incluía, además, un modo multijugador que enfrentaba a cinco usuarios, a través del multitap. ¡Al abordaje!



LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS 1997

Psygnosis jamás olvidó sus raíces y creó esta cautivadora aventura gráfica, basada en la película de Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet. Los usuarios de PlayStation no encajaron bien su pausado desarrollo, pero en PC sí tuvo mejor aceptación.



“Aquí, en Tokio, las tiendas autóctonas han vuelto a tener colas en noviembre y diciembre, con los lanzamientos de Super Smash Bros Ultimate y Pokémon: Let's Go. Adivinad dónde estoy, y para qué juego era...”

Yen

Yen te responde

Dudas de un aventurero recién llegado

Hola, Yen. Os sigo desde la revista en la que publicasteis un reportaje sobre la New Nintendo 2DS XL, y tengo algunas dudas para ti:

■ Tengo doce años, pero me siguen gustando los juegos de LEGO, en especial los de superhéroes. ¿Crees que eso es un problema?

Uff... Prefiero que me digáis la portada del número desde el que nos acompañáis que hacerme "bucear" por todos los reportajes que hemos publicado... De todas maneras, bienvenido, y vamos con tus respuestas, que es lo que interesa. Para nada es un problema que te gusten los juegos basados en LEGO. Al contrario, te puedo asegurar que aquí, en la revista, todos somos grandes fans de este tipo de juegos, que tratan grandes películas y cómics en clave de humor y donde prima la cooperación para avanzar, ya que casi siempre puedes jugar acompañado. Te podría dar nombres propios de compañeros que les dedican largas horas, pero me los reservo por si alguno se molesta, ¿eh, Alberto Lloret y Bruno Sol? En definitiva, no es ningún "problema" y espero sigas disfrutándolos.



■ **El universo de DC** es una de las mayores fuentes de inspiración para los títulos de LEGO. La última entrega, *LEGO DC Súper-Villanos* nos pone en la piel de los malos de estos cómics.

■■ ¿Hay alguna posibilidad de que saquen algún juego de South Park para los suscriptores de PS Plus?

Posibilidades hay, pero todo depende de los acuerdos a los que llegue Sony con los editores para incluirlo entre los títulos seleccionados del mes. Nadie conoce los criterios que siguen para la elección de estos juegos, aunque cualquier título del catálogo podría entrar a formar parte de esta selección, por lo que quizás, en un futuro, se decidan a incluir alguno de los dos títulos de South Park publicados para PS4. Aun así, si tanto te gusta la serie, te recomiendo que compres alguno de ellos, pues ahora están a un precio



■ **Retaguardia en peligro.** Es la segunda entrega de los juegos basados en South Park. Su estética, el humor ácido e incluso el doblaje son iguales que en la serie.

LA PREGUNTA DEL MES

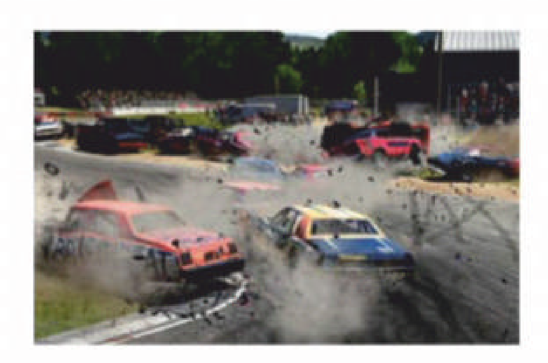
¿Será 2019 el último año de PS4? ¿Se lanzará PS5?

■ **Viendo que Sony no va a acudir al E3 y que, salvo *Days Gone*, el resto de juegos no tiene fecha... ¿no será que está preparando el lanzamiento de PS5 para el 3 de diciembre de 2019, para celebrar los veinticinco años de la marca?**

Los pasos que está dando Sony, o que no está dando, hacen pensar que en 2019 veremos lo que será la sucesora de PS4, que puede ser PS5 o PS "lo que sea". Se han visto patentes de modelos, y mil y un rumores... pero lo cierto es que, sobre el papel, nada es definitivo. Nuestra apuesta es que la consola se verá antes del E3, lo que explicaría su no asistencia. Así tienen los focos para ellos solos. Por otra parte, varios desarrolladores que trabajan en la nueva consola ya han dejado caer que hasta 2020 no tendrán sus primeros juegos listos. ¿Saldrá Sony sólo con títulos propios? Lo dudamos. Quizá PS5 no llegue antes de 2020...

Jerónimo Valbuena





■ **Wreckfest.** Es el sucesor espiritual de la saga *FlatOut*. Si eres fan del clásico para PSX *Destruction Derby*, lo amarás sin remedio...

bajo (19,95 € tanto *La vara de la verdad* como *Retaguardia en peligro*) y son RPG bastante buenos. Por otra parte, permíteme que acabe esta respuesta con una pregunta: ¿no eres demasiado pequeño aún para South Park? Ya me contestarás cuando tengas tiempo. ;-)

■■■ **Me parece muy injusto lo que está haciendo Sony con *Marvel's Spider-Man*, ya que no creo que haya que pagar por los DLC, porque eso nunca suele ir bien (que se lo digan a *Star Wars Battlefront*) ¿Tú que opinas de pagar por DLC? Gracias por todo.**

Como he comentado en varias ocasiones, estoy a favor de los DLC de pago, siempre que tengan contenido que justifique su compra. El ejemplo más claro lo tienes en el propio *Spider-Man*, pues su contenido planificado, titulado "La ciudad que nunca duerme", estará compuesto por tres episodios (los dos primeros, entre ellos "El Atraco", ya están a la venta) y nos dará para expandir el argumento original durante varias horas de juego. En estos casos, sí considero que merece el desembolso extra. Por el contrario, cuando el DLC es sólo un mero aspecto estético o algún modo de juego que considero debería incluirse de inicio, directamente lo descarto, como en el caso que mencionas. Eres tú el que debe valorar si el contenido que ofrece el DLC te merece la pena. No comentas el error de pensar que todos son iguales.

Llorenç Ocaña Esclapés

Surtido de preguntas de un lector sin pruebas

Hola, Yen. Os sigo desde el número 1 (de verdad). Tenía doce años cuando os empecé a comprar y no he faltado ni un solo mes. En la próxima carta, os enviaré una foto de la revista. Ahí van mis dudas:

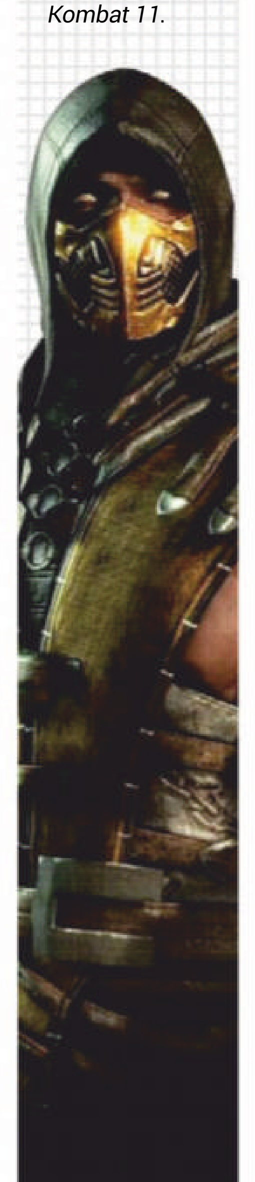
■ **¿Crees que *Wreckfest* para PS4 merecerá la pena? ¿Cuándo sale? No he probado el de PC, pero espero que no le pase lo de *FlatOut*...**

Confiaré en ti y contestaré tus dudas, pero que conste que espero esa foto del número 1 próximamente. En fin, vamos al lío. Personalmente, he tenido la oportunidad de probar la versión para ordenador de *Wreckfest* y debo admitir que, aunque conserva la esencia de la saga *FlatOut*, me parece algo flojo. Espero que, para el lanzamiento en consolas, Bugbear (sus desarrolladores) se pongan las pilas y mejoren muchas cosas para que realmente merezca la pena adquirirlo. Sobre el tema de su fecha de salida, su lanzamiento estaba previsto para el pasado 14 de junio, pero ha sufrido un par de retrasos y, por el momento, sólo se sabe que llegará a lo largo del próximo 2019, así que paciencia.

■■ **¿Se sabe algo de algún futuro *Mortal Kombat*?**

Estás de suerte, pues acaba de anunciarse, durante la entrega de premios de los Game Awards 2018, que ya está en camino *Mortal Kombat 11*, aunque, por el momento, no hay muchas noticias sobre su jugabilidad. Lo único que »

■ **Scorpion.** Es uno de los personajes más emblemáticos de la saga *Mortal Kombat*, y ha aparecido en todas sus entregas. Cómo no, repetirá aparición en *Mortal Kombat 11*.



LOS RUMORES SOBRE EL LANZAMIENTO DE PS5 Y SCARLETT CADA VEZ SON MÁS INSISTENTES: TODO APUNTA A QUE LLEGARÁN EN 2020

VUESTRA OPINIÓN



Te echo mucho de menos, Sega

Alexander M. Tellosa ■■■■

Escribo estas líneas después de ver la entrega de premios de los Game Awards, donde he podido asistir a un alegato que han realizado los tres representantes de las compañías más importantes de videojuegos en la actualidad. Me ha impactado tanto esta imagen, impensable en otra época, que he empezado a recordar a una de mis compañías favoritas, que, con el paso del tiempo, ha perdido fuerza, y ésa no es otra que Sega. Todavía recuerdo cómo iba corriendo a gastarme mi paga en los recreativos del barrio para poder disfrutar del último juego de AM2, o la cantidad de horas que he invertido en los grandes clásicos de Master System, Mega Drive, Saturn y Dreamcast, consolas que me han acompañado desde la infancia hasta mi edad adulta. Por desgracia, Sega ya es sólo una sombra de lo que fue, y sus sagas más emblemáticas están al borde del olvido. Ojalá algún desarrollador recuerde su legado y le devuelva algún día el esplendor que nunca debió dejar atrás.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

No eres el único que extraña a la mítica Sega. Es verdad que ya no tiene el brillo de antaño, pero no es del todo cierto lo que dices. Ahí están *Streets of Rage 4*, los remakes de *Panzer Dragoon*, *Shenmue III* (aunque sea a cargo de otra compañía), *Judgment*, *Shin Yakuza*...

VUESTRA OPINIÓN



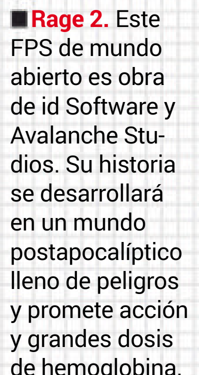
Jugando con los sentimientos

José Juan Mallorca
Siempre he sido un fanático de la primera PlayStation. La espectacularidad de sus títulos o las bandas sonoras de sus juegos son parte de los recuerdos que mantengo de una máquina que me dejó marcado de por vida. Puede que, en parte debido a la nostalgia que me provocaba esta sensación, decidiera, sin pensarlo, comprar la nueva PlayStation Classic, cometiendo, sin saberlo, un error de bulto. Apelando a mis sentimientos, Sony me ha vendido una máquina muy lejos de mis expectativas. Problemas de frame rate, ausencia total de filtros gráficos para disimular esa baja resolución que encajaba a la perfección en los antiguos televisores de tubo pero que en la actualidad "canta" demasiado... Para colmo, las versiones incluidas en la consola están todas en perfecto inglés. En definitiva, una chapuza considerable que no se puede justificar de ninguna de las maneras. Espero que Alfonso Vallés pueda perdonar que no se haya incluido su perfecto doblaje en *Metal Gear Solid*, porque yo, por mi parte, no olvido cómo han jugado con mis sentimientos...

YEN
El lanzamiento de PlayStation Classic no ha contentado a casi nadie. Tienes razón en que hay demasiados errores de bulto, y es obvio que Sony podría haber mimado mucho más este producto. Espero que tome nota de los errores, por si alguna vez llega una PS2 Classic. De todos modos, la nostalgia tiene mala memoria...

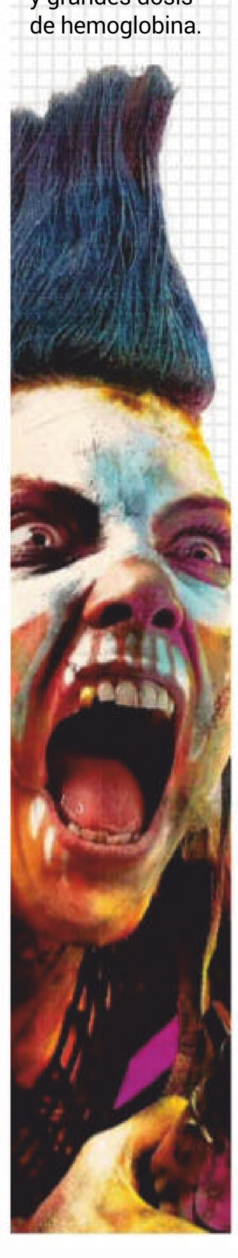
» conocemos es que los personajes serán altamente personalizables y que está previsto que sea la entrega más sangrienta de toda la saga. En el tráiler mostrado, podemos ver un combate entre Scorpion y Dark Raiden y, aunque tiene una pinta espectacular, no está basado en jugabilidad real, por lo que tendremos que esperar hasta el 17 de enero, fecha en la que se celebrará un evento dedicado al juego y donde podremos hacernos una idea aproximada de qué ofrecerá esta nueva entrega. *Mortal Kombat 11* ya cuenta con fecha de salida: llegará el 23 de abril del próximo año a PS4, Xbox One, Switch y PC, si es que todo va como la seda y no sufre ningún retraso.

Si finalmente PlayStation 5 es retrocompatible, ¿sería sólo con los juegos físicos o también con los digitales? ¿Sería retrocompatible con todas las anteriores PlayStation?
Hay varios rumores en la actualidad sobre las consolas de la próxima generación, pero, por el momento, no hay nada concreto, y menos aún sobre la cuestión de la retrocompatibilidad. Si se llega a confirmar, espero que tanto el formato físico como el digital sean retrocompatibles, ya que no tendría mucho sentido dejar fuera a los usuarios de uno u otro medio (mira, por ejemplo, Xbox One, compatible tanto con digitales como con físicos). De todas formas, repito que son todo conjeturas y aún queda bastante tiempo para tener los datos reales sobre las máquinas de próxima generación.


Shadow Complex Remastered. Es un espectacular juego de acción, disponible en PS4, One y PC, con un argumento basado en intrigas políticas.



Rage 2. Este FPS de mundo abierto es obra de id Software y Avalanche Studios. Su historia se desarrollará en un mundo postapocalíptico lleno de peligros y promete acción y grandes dosis de hemoglobina.



¿Cuándo espera Nintendo "regalar" juegos de SNES, Nintendo 64 y GameCube con la suscripción online de Switch? ¿Es verdad que no te los puedes quedar y que sólo es un alquiler temporal mientras pagues?
Por ahora, no hay noticias de cómo va a gestionar Nintendo su política en materia de juegos mensuales, y tampoco está confirmado (ni negado) que se vayan a entregar juegos de las plataformas que mencionas. Por otro lado, es cierto que los juegos que se "regalan" puedes quedártelos mientras mantengas tu suscripción a Nintendo Switch Online, pero dejarán de ser accesibles en el momento en que canceles dicho servicio. Es lo mismo que ha hecho siempre Sony con los juegos que da a través de PS Plus (y, desde hace poco, también Microsoft con los de Xbox Live Gold), por lo que no hay mucho que reprochar a Nintendo...

El otro día, me di cuenta de que la PS4 Pro no lee Blu-rays en 4K. Me indigné mucho con Sony, después de vender las maravillas de las 4K en la Pro. ¿Crees que lo solucionarán con alguna actualización de firmware? Me da igual quién seas: sólo espero que sigas existiendo mucho tiempo junto a la revista. ¡Un abrazo!
Desgraciadamente, no es un tema que se pueda arreglar mediante una actualización del sistema, sino que es una limitación del hardware, ya que el lector de PS4 Pro no es compatible con este tipo de discos, así que, lamentablemente, no puedes reproducir Blu-rays 4K a través de PS4 Pro. Sin embargo, sí que puedes ver películas en esta resolución siempre que las adquieras en formato digital. La única consola que en la actualidad puede hacer uso del 4K para películas es Xbox One, tanto el modelo S como el X, así que, si estás interesado en esa característica, ya sabes lo que toca.

Carlos Serrano

EL HARDWARE DE PS4 PRO NO ESTÁ PREPARADO PARA LEER DISCOS DE PELÍCULAS 4K, A PESAR DE ESTAR PENSADA PARA DICHA RESOLUCIÓN

Una batería de preguntas desde Cádiz

Saludos, Yen. Te escribo desde Cádiz y sigo tu sección con mucho interés cada mes. Tengo una PS4, una Xbox One S y una batería de preguntas que me gustaría que me contestaras, si es posible:

■ Soy muy fan de *Shadow Complex* y me alegré mucho de su remasterización para las consolas actuales. ¿Sabes si está prevista una versión física de este título?

Hola, amigo gaditano. Te contesto desde Tokio y, por lo que leo, se ve que compartes la pasión por varios de mis juegos favoritos, por lo que va a ser un placer contestar tus dudas. Vamos con ellas, pues. No es que esté prevista, sino que ya existe una versión física de *Shadow Complex*: el problema es que se publicó de manera muy limitada a través de Limited Run, una web estadounidense especializada en publicar juegos con tiradas muy bajas. En la actualidad, la única manera que tienes de conseguir una copia es recurrir a eBay, y ya te adelanto que anda en un precio cercano a los 100 euros.

■■ Me encanta la saga *Borderlands*. ¿Tienes alguna noticia de la tercera entrega numerada?

Pues, por el momento, la poca información que se ha filtrado es referente a las clases que podremos elegir en el juego, que serían éstas: soldado, asesino, sirena y beastmaster (dominador de bestias). Espero tener pronto más información. No creo que tardes mucho en verla en la revista, la verdad.

■■■ Volviendo a *Shadow Complex*, ¿sabes si tendrá segunda entrega? Creo que el final deja bastantes incógnitas abiertas y da pie a una posible continuación...

Hubo rumores de que Epic Games buscaba un socio para crear la secuela de *Shadow Complex*, después de que Chair Entertainment (sus responsables) abandonasen todo para crear la saga *Infinity Blade*. Esto sucedió en 2006 y, desde entonces, no hemos vuelto a tener noticias, por lo que me temo que, salvo sorpresa, quizás nunca lo veamos. No obstante, permíteme que te dé un consejo: si quieres hacerte una idea de cómo sigue el argumento de *Shadow Complex*, te recomiendo que leas los libros de la saga "Imperio", creada por Orson Scott Card y compuesta por dos volúmenes, ya que *Shadow Complex* sirve de puente entre ellos. ¡Que los disfrutes!



■ **Borderlands 3.** Aunque no se ha anunciado oficialmente, podemos dar por hecha su existencia, gracias a varias filtraciones, como esta imagen (con defecto incluido), que delata sus clases, de cara a su futura presentación.

■■■■ **He visto un video de *Rage 2* y ya estoy deseando poder jugar con él. ¿Sabes ya cuando sale?**

Pues sí, *Rage 2* ya cuenta con fecha de salida, así que apunta el 14 de mayo del próximo año, pues es el día previsto para visitar este mundo apocalíptico que cada día tiene mejor pinta.

■■■■■ **Y, para terminar, ¿hay alguna probabilidad de ver *Counter-Strike: Global Offensive* para cualquier consola? Gracias por todo, y espero poder leerme en el próximo número.**

Y tanto que hay posibilidades: como que existe una versión digital para PS3 y Xbox 360 desde 2012. La primera no se publicó nunca en Europa, pero sí la segunda, que, de hecho, sigue apareciendo en el bazar, a 14,39 euros. Ahora bien, no sé si habrá gente con la que jugar en los servidores, habida cuenta de que la comunidad de este juego está en PC. En cuanto a PS4 y Xbox One, no hay port en el horizonte.

Marcos Anguila Ibáñez

VUESTRA OPINIÓN

Toda una "vita" jugando

Antonio J. Sampere

Aún recuerdo como si fuera ayer la mañana en que me levanté en 2011 para recorrer el antiguo Gamefest. Nada más entrar en la feria, me llamó la atención la gran cantidad de personas que estaban formando una cola en el stand de Sony para probar su nueva portátil, PS Vita. Quedé maravillado con su pantalla OLED, donde se mostraba la fabulosa demo de *Uncharted*, y me prometí a mí mismo que la compraría el día de lanzamiento. Hoy, habiendo transcurrido más de seis años desde ese momento, lloro su desaparición y lamento el trato que se le ha dado a una consola que ha sido mi fiel compañera durante multitud de viajes. Espero que si Sony vuelve a lanzar una portátil, no cometa los mismos errores que han condenado a una de mis máquinas favoritas.

YEN

Coincido totalmente contigo en que PS Vita es una gran máquina. Yo también he disfrutado mucho de ella y he descubierto grandes joyas de su catálogo. Desgraciadamente, ha sido una lástima que las bajas ventas hayan lastrado una de las mejores consolas portátiles de la historia. Descanse en paz...



CONSOLA

PlayStation Classic

Por ti no pasan los años... aunque sí por tus polígonos

COMPAÑÍA Sony **PLATAFORMA** PlayStation **PRECIO 99,95 €** **WEB** *www.playstation.com/es-es*

Enfrentarse a una máquina como PS Classic no es fácil. Si queremos sacarle punta, hay muchos sitios de donde rascar: la selección de juegos deja fuera muchos clásicos (*Silent Hill, Gran Turismo*...), no son las versiones "españolas" con los textos y doblaje en nuestro idioma, los dos mandos incluidos son los originales (no Dual Shock), en la emulación se echan en falta filtros y opciones... O, por qué no: que los juegos poligonales envejecen peor que los pixelados (los temblores de texturas en *Coolboarders 2* son terribles). Para colmo de males, dado que se ha optado por las versiones inglesas de los juegos, ni tan siquiera se han incluido las versiones NTSC para que fueran más rápido, algo que les hubiera sentado de fábula a algunos juegos, como es el caso de *Tekken 3*. Eso, en caliente, para ir abriendo boca...

Ni tan siquiera la interfaz es bonita o intuitiva. Las instrucciones en el propio dispositivo son parcas, escuetas, y no tiene los manuales de los juegos integrados... Incluso, en algunos juegos, podemos detectar algunos fallos de sonido, como en *Ridge Racer Type 4*. No es, lo que se pueda decir, un producto redondo. Por seguir, incluso hereda los defectos de las consolas "mini" de Nintendo, como la no inclusión del cargador de pared (un cable microUSB, y un HDMI, gracias).

Pero no es menos cierto que, una vez arrancado cualquiera de sus juegos, resulta difícil no dejarse arrastrar por la nostalgia de lo que vivimos hace más de veinte años... aunque sea en inglés. Reencontrarse con *Abe's Oddyssee* y su cruel universo, participar en los campeonatos de *Type 4* (la banda sonora sigue siendo impresionante) o, sencillamente, el sensacional doblaje original de *Metal Gear Solid* (es la versión que he jugado hasta la saciedad) son sólo tres ejemplos de lo que fue el fenómeno PlayStation. Entiendo que haya gente que se sienta engañada, que lo vea como un producto oportunista... pero es quizá "lo mejor" que Sony puede hacer para abastecer dos mercados muy distintos, el americano y el europeo, con un único modelo. Imagino que ya habrán tomado nota para no repetir errores en el futuro...

VALORACIÓN **Una consola que puede no satisfacer a todos (catálogo mejorable, juegos en inglés, emulación parca en opciones...), pero también es una cucada, y encenderla despierta los ecos de la nostalgia...**

MENÚS Y OPCIONES

La interfaz de PS Classic remite estéticamente al último modelo que se comercializó, aunque su menú y sus funciones poco o nada tienen que ver...





MENÚ PRINCIPAL

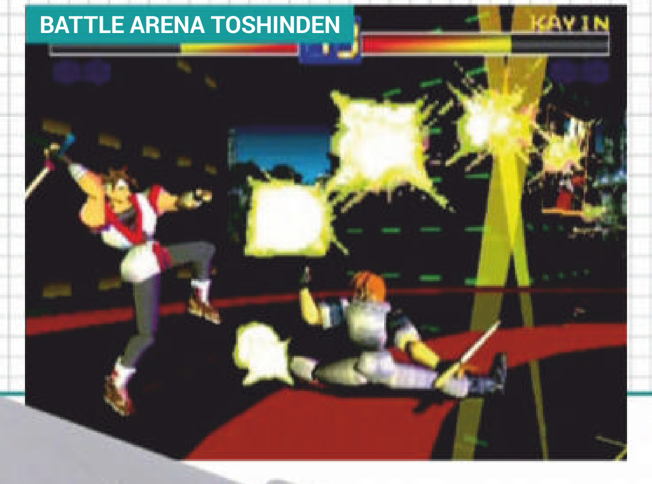
Desde aquí, elegimos entre los veinte juegos. Al pararnos encima de uno, debajo aparecen las opciones especiales, como gestionar la tarjeta de memoria y cargar un punto de guardado automático.



FUNCIONES DE LOS BOTONES

Desde el menú principal de la consola (pulsando triángulo), como al iniciar un juego multidisco como *FFVII*, esta pantalla nos recuerda el uso de los botones de la máquina. Open, para cambiar de disco virtual...

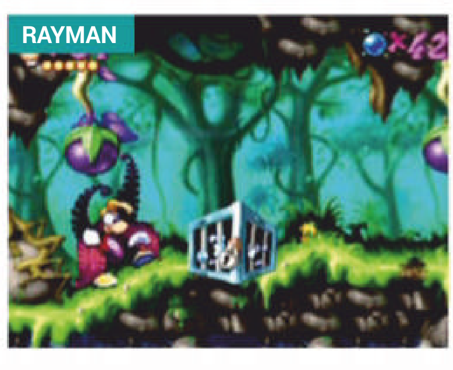



BATTLE ARENA TOSHINDEN


PUZZLE FIGHTER II


TEKKEN 3

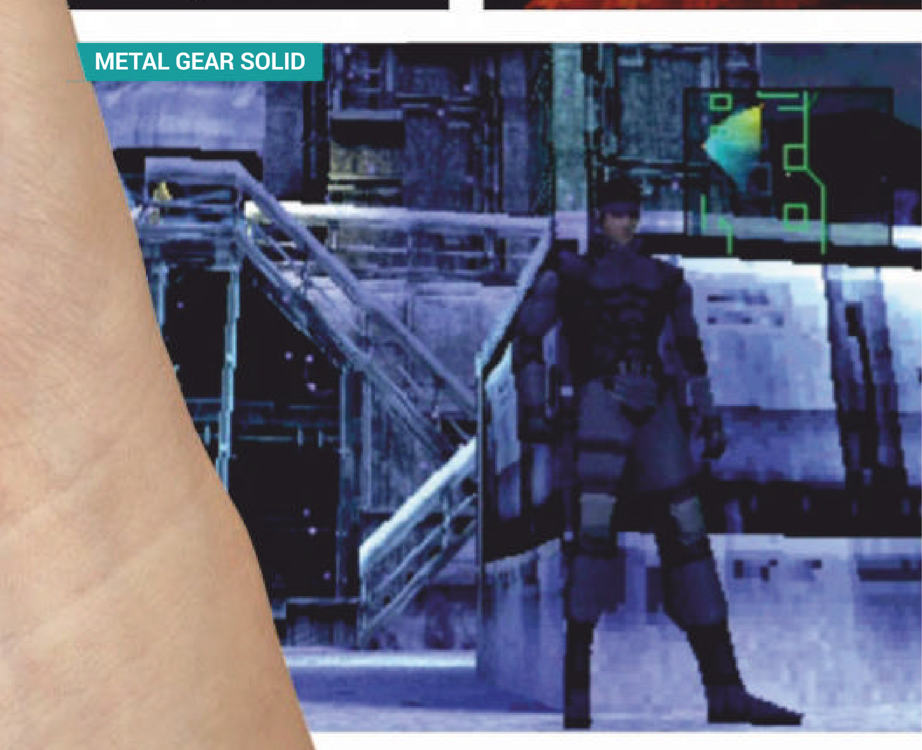



RAYMAN


GRAND THEFT AUTO

FINAL FANTASY VII


RESIDENT EVIL: DIRECTOR'S CUT


METAL GEAR SOLID

La consola cabe en la palma de la mano. Sus tres botones son funcionales (Reset para volver al menú) y los puertos de los mandos son USB-A.

TEKKEN 3
El mejor juego de lucha del catálogo está en PS Classic... aunque, puestos a poner, podrían haber puesto la versión EE.UU., más rápida (a 60 Hz).

PUZZLE FIGHTER II
Un divertido arcade de Capcom... pero ¿cuánta gente lo tenía entre los mejores juegos de PSOne? Como *Mr Driller, Rainbow Six, Twisted Metal* o *Intelligent Cube.*

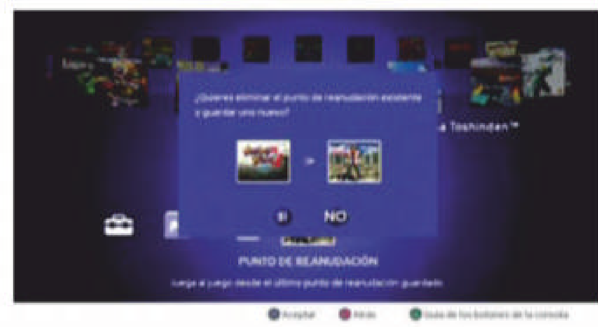
B.A. TOSHINDEN
Uno de los primeros juegos de lucha 3D de PS... pero que ha envejecido mal. Con *Tekken 3*, bastaba...

RAYMAN
Exponente pixelado híbrido, que sigue siendo un buen plataformas 2D. No está *Crash* por razones obvias... pese a lo que supuso en los 90.

FINAL FANTASY VII
¿Qué decir de uno de los mejores RPG de todos los tiempos? Pues que le falta la traducción...

RESIDENT EVIL: DC
Con el re-remake tan fresco, el control se hace bastante duro...

METAL GEAR SOLID
El mejor juego de PSX no podía faltar... no como su doblaje.



PUNTO DE REANUDACIÓN

Al pulsar el botón Reset de la consola, salimos del juego y volvemos al menú principal... pero creando un punto de restauración, para volver al juego en el punto donde lo dejamos (podemos sobreescribirlo).



TARJETA DE MEMORIA

Cada juego cuenta con su propia tarjeta de memoria virtual, aunque la gestión no es tampoco muy intuitiva. Hemos formateado una tarjeta en uno de los juegos y nos ha borrado las partidas de otro...



AJUSTES

Pecan de ser simples. No hay opciones de vídeo (salida a 720p), ni filtros para mejorar la imagen... ni casi nada. En información, podemos confirmar que PS Classic corre sobre un emulador (PCSX ReARMed).

CONSOLA

GoRetro!

Un viaje al pasado repleto de grandes juegos de la era de los 8 bits y cientos de clones

COMPAÑÍA Retro-Bit **PLATAFORMA** NES
PRECIO 39,99 € **WEB** *http://retro-bit.com/goretro-portable*



GoRetro! es una portátil a pilas con más de 260 juegos en memoria. Muchos son juegos menores que ni tuvieron vida comercial, pero destacan los 39 con licencia, como *Tetris*. Son juegos de la era de los 8 bits, y todos se manejan con dos botones...

Si pensabas que PlayStation Classic era la única consola retro de estas Navidades, estabas equivocado. Distribuida en España por Koch Media, nos llega una de las últimas creaciones de Retro-Bit, un fabricante con experiencia en retroconsolas con algunas viejas conocidas en su haber, como Retro Duo Portable. En esta ocasión, se trata de un sistema cerrado, sin ranura de cartuchos, aunque, como contrapartida, trae más de 260 juegos en memoria, todos ellos de la época de los 8 bits.

Como puede verse por su diseño, GoRetro! cuenta con un diseño "muy Game Boy", aunque es menos gruesa (casi la mitad) y más pequeña, al nivel de Game Boy Color. Las diferencias siguen por su pantalla de 2,8 pulgadas, a todo color y retroiluminada, cuatro botones frontales (los dos extra son A y B con función turbo) y un botón de reset para volver al menú. Añade salida de cascos (conector 3,5 mm), AV Out para conectarla y jugar en la tele o un puerto microUSB por si nos quedamos sin batería (funciona con cuatro pilas AAA, las "finitas", que dan para diez horas). También tiene control de volumen y altavoz frontal, que suena bastante alto y no distorsiona. El cuerpo de la portátil es de plástico duro y resistente, al estilo tanque de Game Boy.

Con la consola en marcha, la interfaz destaca por su sencillez: un menú con dos opciones para elegir el listado con la selección de los mejores juegos (39 clásicos con licencia) y otro con todos, los más de 260. Como podrás imaginar, lo mejor está en los juegos con licencia, donde es posible encontrar títulos de Capcom (*Megaman I-III, Bionic Commando, Ghost'n Goblins, 1942, Trojan* o *Gun.Smoke*...) o Data East (*Bad Dudes vs Dragon Ninja, Burguer Time, Sidepocket*...), aunque el plato fuerte es la licencia de *Tetris* (es un producto oficial). Como decimos, son las versiones de 8 bits: no esperes la calidad gráfica de las recreativas.

Entre el resto de juegos... pues bueno, hay de todo, pero no suelen acercarse al nivel de los 39 con licencia. Es algo lógico, si tenemos en cuenta que no es un producto "pirata" (es decir, han pagado a Capcom para tener sus juegos) y su ajustado precio: 39,99 €. Claro que tiene aspectos mejorables, como los 230 juegos restantes, pero, si buscas una portátil "oficial", que ha pagado para tener estas licencias (no como las clónicas chinas), es lo mejor que vas a encontrar. Se echan en falta juegos, pero repetimos: por 40 €, es difícil ofrecer algo mejor.

VALORACIÓN Una retroconsola interesante, por su portabilidad. Quitando la paja del catálogo, ofrece 39 clásicos... algunos interminables, como *Tetris*. Y no es cara.

ALTERNATIVAS

Si quieres regalar una retroconsola, este año lo tienes fácil, entre las Mini de Nintendo, la Classic de PlayStation y otras opciones...



NES CLASSIC MINI
PRECIO Desde 55 €



NEO GEO MINI
PRECIO Desde 129 €



PLAYSTATION CLASSIC
PRECIO Desde 99 €

AURICULAR

Stormbreaker

Buen diseño y sonido a precio de ganga

COMPAÑÍA Indeca Business **PLATAFORMA** Todas **PRECIO 29,99 €** **WEB** *www.indecabusiness.com/es*

Aunque este año su gama de auriculares ha tenido menor número de lanzamientos, Indeca Business siempre ha buscado el equilibrio entre calidad, precio y ser multiplataforma, con el atractivo de que la mayoría de sus modelos no han superado la barrera de los 60 euros (salvo los Miolnir, inalámbricos). Este nuevo modelo sigue heredando su nombre de las armas de Thor (éste, de la última película de Los Vengadores), pero apostando aquí por un precio imbatible: 29,95 euros. Lógicamente, no podemos esperar ni los materiales ni el acabado de un auricular de 100 euros, pero no le falta ningún detalle: diadema regulable acolchada, diseño cómodo, ergonómico y, sobre todo, ligero (no pesan nada), micrófono abatible verticalmente, controles de volumen y "muteo" de micrófono incluidos en el cable...

En líneas generales, es un auricular bastante cómodo: no ejerce presión sobre los oídos y la espuma de las almohadillas es muy suave y blanda, mientras que sus controladores de 40 mm transmiten un sonido bastante equilibrado, con graves consistentes (sin sobrecargarlos más de la cuenta), si bien es cierto que las frecuencias medias y agudas resultan algo "lavadas"... pero nada que afecte al juego. Además, gracias a su conector de 3,5 mm, es compatible con todas las plataformas, incluida Switch. Por 29,99 euros, poco más se le puede pedir.

VALORACIÓN **Si buscas un headset multiplataforma "low cost", éste cumple de sobra. Se les puede pedir más al sonido y a los materiales, pero no por 29,95 euros.**





DISCO DURO

Savage Exo

El veloz almacenamiento SSD llega a las consolas

COMPAÑÍA HyperX **PLATAFORMA** PS4, Xbox One y PC **PRECIO 160 €** **WEB** *www.hyperxgaming.com/es/storage*

La primera unidad de almacenamiento externa, y orientada al gaming, de HyperX lleva ya casi dos meses a la venta, tiempo en el que hemos podido sopesar sus virtudes y defectos. Es una unidad SSD con tecnología 3D nand y conector USB-C (incluye dos cables, con terminación USB-C y USB-A), disponible en dos tamaños distintos: 480 y 960 GB. Nosotros hemos probado el primero, tanto en un PC como en PS4 y Xbox One, consolas con las que funciona como almacenamiento extendido para instalar juegos y descargar actualizaciones directamente en él, y así beneficiarnos de una mayor velocidad de lectura y escritura, de hasta 500-480 MB/s, respectivamente (en modo secuencial). Esto trae recortes en los tiempos de carga de hasta un 20%, un dato más que interesante si, además, tenemos en cuenta que la unidad es superfina y delgada (12,3 cm x 4,8 cm x 1 cm), y que tan sólo pesa 56 gramos. Como unidad externa para usarla en PC, también rinde bien, si bien es cierto que, a la hora de pasar grandes bloques de información, como puedan ser carpetas con gigas y gigas de fotos, la escritura se resiente (la caché del dispositivo se llena pronto). Pero, para un uso normal, o centrado en gaming, es una buena solución, y a precio razonable.



VALORACIÓN **Si quieres cargar tus juegos rápido, o tener muchos gigas en poco espacio, es una buena alternativa a precio razonable, con buen diseño y el acabado de calidad de HyperX.**

ACCESORIOS

El equipo perfecto para ganar

Ratón, teclado y headset, en su máxima expresión

COMPAÑÍA Razer **PLATAFORMA** PC y otras **PRECIO** Mamba Wireless: 99,99 € / Blackwidow Elite: 179,99 € / Kraken T.E.: 100 € **WEB** *www2.razer.com/es-es/*

Razer sigue deleitando a propios y extraños con productos cada vez más ambiciosos. Desde finales de verano, está a la venta el ratón gaming Mamba Wireless, la versión inalámbrica de uno de los ratones más reputados del fabricante. Este nuevo modelo, que está por debajo de la barrera de los 100 euros, se caracteriza por mantener su sensor de 16.000 DPI y sus siete botones completamente programables (junto a su logo y su rueda con iluminación LED RGB), pero cortando el cable y ofreciendo tanto modo inalámbrico (el receptor USB se puede guardar y transportar en el compartimento inferior) como cableado. Si jugamos en modo inalámbrico, la autonomía es sorprendente: 50 horas con una única carga. Es un ratón muy bien construido, resistente y, sobre todo, ligero.

Para complementarlo, está el teclado mecánico Blackwidow Elite (179,99 €). Es un teclado con los premiados interruptores de Razer (tanto su vida útil como la velocidad y la capacidad de respuesta son sobresalientes), que, además, tiene controles multimedia, como un dial de volumen, o controles para asignar efectos de iluminación, macros... Cuenta, además, con un cómodo reposamuñecas acolchado, con sistema magnético para adherirlo y retirarlo fácilmente, y audio pass-through, para conectar los cascos al teclado directamente.

Ahí es donde entran en juego los Kraken Tournament Edition: puedes conectar su cajetín USB al teclado y disfrutar de sonido THX Spatial, envolvente 360º, así como controlar el volumen (el del micro incluido). También puedes usarlos en otros dispositivos, ya que cuentan con conector de 3,5 mm, y así disfrutar de los poderosos graves de sus controladores de 50 mm, ajustados para dar el do de pecho en los juegos. Y todo, por unos ajustados 100 €...

VALORACIÓN Si quieres renovar tus periféricos de PC, Razer tiene algunos de los mejores modelos en cada segmento. El Mamba Wireless nos tiene locos...

ALTERNATIVAS

Otras muchas marcas también compiten para estar en el top de los accesorios gaming. Éstos son algunos de los teclados, ratones y headsets que nos han conquistado...



CORSAIR K63 WIRELESS
PRECIO Desde 125 €



LOGITECH G903
PRECIO Desde 137 €

TURTLE BEACH ELITE PRO 2
PRECIO 249 €

ACCESORIO AUDIO

Route+ Pro

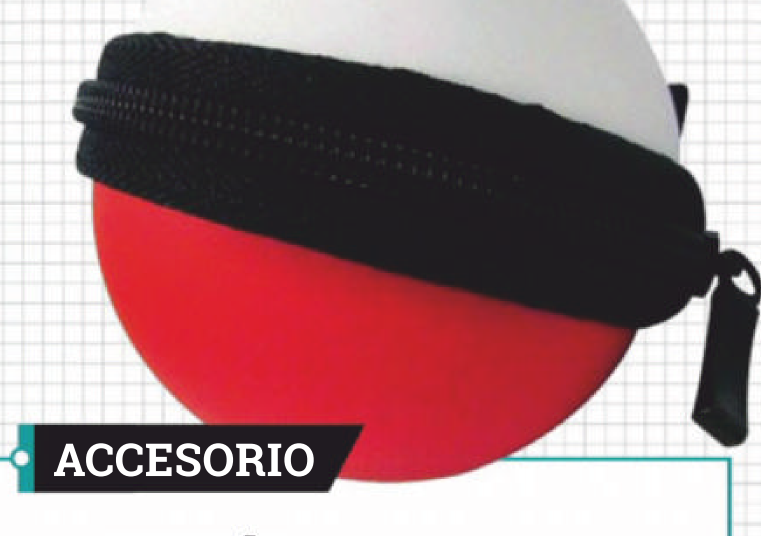
Dile hola al audio bluetooth en Switch

COMPAÑÍA GuliKit **PLATAFORMA** Switch **PRECIO 45 €** **WEB** *www.gulikit.com*

Switch es una consola maravillosa, pero tiene carencias, como no sacar el audio por bluetooth, ahora que cada vez es más frecuente tener un auricular bluetooth porque muchos móviles no tienen clavija de 3,5 mm. Por suerte, existen soluciones para remediarlo, y una es este transmisor, que, conectado al puerto USB, saca el audio por BT para que podamos usar nuestros auriculares. Su consumo es mínimo, y es muy sencillo de manejar: conéctalo al puerto USB, enciende la consola, pulsa el botón de emparejar y haz lo propio en tu auricular. Parpadearán unas luces y, tras unos segundos, estarán sincronizados y podrás disfrutar de una gran calidad de sonido (codec aptX), sin cables y sin cortes o ruidos. Además, el transmisor tiene puerto USB-C, por lo que podrás cargar la consola mientras lo usas. La edición Pro trae todo lo necesario, además, para usar el chat de voz en juegos como *Fortnite*, junto a otros extras, como un conector en U para usarlo con ciertas fundas y soportes o un alargador USB-C hembra para usarlo en el dock. ■



VALORACIÓN Un transmisor BT económico y que funciona de lujo con Switch, incluso para sacar la voz en el chat de juegos como *Fortnite*, sin necesidad de apps. Para muchos, es lo que le faltaba a Switch.



ACCESORIO

Travel Pokecase

Protege tu Poké Ball Plus

COMPAÑÍA Ardistel **PLATAFORMA** Poké Ball Plus **PRECIO 7,95 €** **WEB** *www.ardistel.com*

Si has comprado una edición especial de *Pokémon: Let's Go*, o la Poké Ball Plus por separado, probablemente estés buscando una funda para proteger tu nuevo y esférico mando. Este modelo, Travel Pokecase de Ardistel, cumple ese cometido, con algunos extras interesantes. Por un lado, estamos hablando de una funda bicolor semirrígida (si ejerces bastante presión, se hunde levemente), pero resulta más que "recia" para amortiguar posibles caídas. Cuenta con cremallera para abrirla cómodamente y, en su interior, dispone de un pequeño bolsillo para guardar algún accesorio, como, por ejemplo, el cable de carga del mando. También incluye un mosquetón metálico para colgarla de la mochila o la trabilla del pantalón. Es una funda sencilla, pero suficiente para proteger tu mando (y a Eevee o Pikachu) durante tus paseos. ■

VALORACIÓN Una funda para la Poké Ball Plus que cumple su cometido. Bien acabada y con extras.

MANDO (SWITCH)

GameCube Controller

El mando de los que aman la saga *Smash Bros*

COMPAÑÍA Nintendo **PLATAFORMA** Switch / Cube **PRECIO Desde 19,99 €** **WEB** *www.nintendo.es*

Con esa bestia de las partidas multijugador llamada *Super Smash Bros Ultimate* ya a la venta, Nintendo ha vuelto a lanzar una edición limitada de los mandos de GameCube, que, para muchos, son, con diferencia, los mejores para disfrutar de esta gran saga de lucha. Se trata de un mando idéntico a los originales, tanto en la disposición de sus controles, cruceta o C-Stick, como en el acabado y las sensaciones, con ese botón A grande presidiendo el centro de la botonera. Hasta el conector es el original, por lo que no deberías tener problema ni siquiera para usarlo en Wii U, con el adaptador correspondiente. Lo único negativo es que el adaptador para mandos de GameCube de Switch no llegará hasta dentro de unos meses, por lo que, por el momento, tendrás que usar el de Wii U o hacerte con uno, ahora que están ultra-mega-caros... ■



VALORACIÓN Un gran mando que, para muchos, encarna la mejor forma de jugar a *Smash Bros*. Es idéntico al original, tanto por sensaciones como por tacto... salvo por la serigrafía.

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vi[...]r uno de estos objetos, y lo sabe[...]



Estatua Goku y Gohan

La mítica escena de Dragon Ball Z, inmortalizada en PVC

¿Quién ha podido olvidar aquella escena de "Dragon Ball Z" en la que Gohan, apoyado por el espíritu de su padre (y con una ayudita de Vegeta), le da "pasaporte" al temible Célula? Banpresto le rinde homenaje en esta espectacular estatua de PVC, perteneciente a su línea VS Existente. Tiene una altura de 16 centímetros, un peso de 350 gramos e incluye peana.

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Portavelas Sonic

Incluye vela de regalo, pero a ver quién la enciende

La tienda de merchandising oficial de Sega Europa ha abierto las reservas para adquirir este precioso portavelas, inspirado en los monitores de ítems del primer Sonic. Incluye una vela aromática con cuatro caras (anillos, vida extra, velocidad e inmunidad). A través del marco frontal del portavelas, podrás mostrar tu ítem favorito. Está fabricada por Numskull y tiene unas medidas de 14x12x12 centímetros. Que la enciendas o no es cosa tuya...

A LA VENTA EN *www.segashop.eu*

Desafío Canciones Disney

El juego ideal para animar la próxima Nochevieja

Hasbro nos presenta este juego para toda la familia, en el que deberemos adivinar, y cantar, la canción de la película o serie de Disney que aparezca en la tarjeta (de un mazo de 90 cartas). Si fallas, tendrás que mover la ruleta y afrontar uno de sus retos: desde imitar la voz de Mickey a levantar a otro concursante como si fuera el pequeño Simba. Risas garantizadas.

A LA VENTA EN *www.shopdisney.es*

Star Wars: Jedi Challenges

Inserta tu móvil y prepárate para alucinar a lo grande

La magia de la realidad aumentada pondrá un sable láser en tus manos para combatir a Darth Vader, podrás jugar al Holochess del Halcón Milenario o convertir tu salón en el escenario de multitudinarias batallas galácticas. Sólo tendrás que insertar tu smartphone en el visor y agarrar el mando incluido para ser testigo de la revolución.

A LA VENTA EN *www.lenovo.com/es*

Set de pins de Mega Drive

Lo mejor de todo, sin duda, es la caja en la que vienen

¿Casi 30 euros por tres pines? ¿Nos hemos vuelto locos? Bueno, es que la caja pop-up en la que vienen (hay dos modelos, Mega Drive y Dreamcast) es alucinante. Ábrela y se te caerá la baba al ver cómo aparecen el televisor y esa pared, decorada con pósters de dos de los juegos más emblemáticos de cada sistema, dependiendo del modelo.

A LA VENTA EN *www.segashop.eu*

Chaqueta Red Dead Redemption II

Sólo te faltarán el sombrero y la tos para ser Arthur Morgan

Barking Irons ha lanzado una serie limitada de prendas y complementos con licencia oficial de *Red Dead Redemption II* que promete agotarse a velocidad de crucero. Este mes, hemos elegido la Gunslinger Jacket, una chaqueta de algodón resistente al agua con cuello de piel auténtica. En su interior, lleva el logo de Rockstar y la firma de Van der Linde.

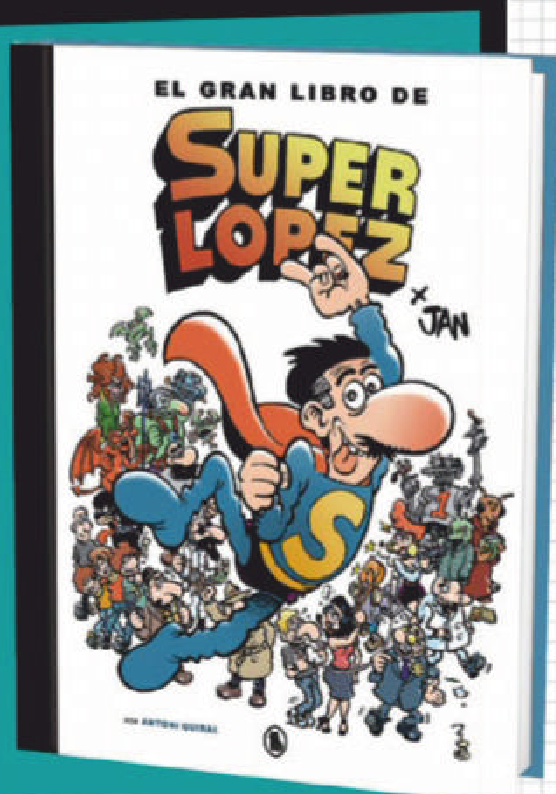
A LA VENTA EN *barkingirons-uk.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

EL GRAN LIBRO DE SUPERLÓPEZ

AUTOR Antoni Guiral **EDITORIAL** Bruguera
PRECIO 24,90 € **PÁGINAS** 128 **FORMATO** Tapa dura

Coincidiendo con el estreno de la adaptación cinematográfica de Superlópez, Editorial Bruguera ha lanzado este tomo, que no exagera en su título: es un gran libro, escrito por uno de los mayores expertos en la historia del cómic español. Antoni Guiral nos guía a través de las sucesivas décadas (desde 1973 hasta 2018) en las que el héroe creado por Jan ha surcado las viñetas en historias tan inolvidables como El Supergrupo, Los Cabecicubos o La Gran Superproducción. Incluye entrevistas, curiosidades y muchos más contenidos que harán las delicias de los que crecieron con el superhombre del bigote.





CAPITÁN BRITANIA

AUTORES Varios **EDITORIAL** Panini Comics
PRECIO 42 € **PÁGINAS** 552 **FORMATO** Tapa dura

Aunque muchos lo descubrimos dentro de las filas de Excalibur, el Capitán Britania ya era por entonces una institución dentro del cómic británico. El personaje nació en 1976, de las manos del genial Chris Claremont, pero este tomo se centra en las historias cortas que protagonizó a principios de los 80, a cargo de otros dos colosos de la historia del cómic: Alan Davis y Alan Moore.

BATMAN: LA BROMA ASESINA

AUTORES Moore, Bolland **EDITORIAL** ECC Comics
PRECIO 35 € **PÁGINAS** 272 **FORMATO** Cartoné

Todos tenemos este inmortal clásico, firmado por Alan Moore y Brian Bolland, pero, si no es tu caso, ya estás tardando en agenciarte esta edición Deluxe Extendida. En ella, se incluye por primera vez el guión original, traducido al castellano, así como extras inéditos, rescatados de la edición Absolute publicada en Estados Unidos.

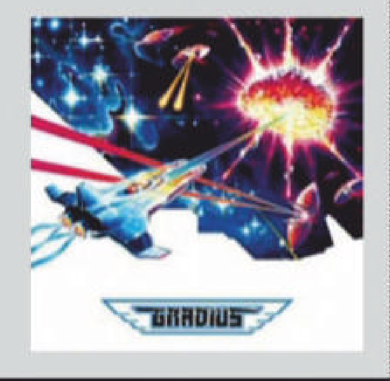


MÚSICA

BSO GRADIUS

Ship to Shore PhonoCo ha editado en vinilo las bandas sonoras de dos de las más recordadas adaptaciones de *Gradius*. La cara A despliega la BSO del port de Famicom/NES, mientras que la B atesora la música de la versión de MSX. Y ojo, que, próximamente, harán lo mismo con *Gradius II* y *Gradius III*.

PRECIO 19,37 € ***Mondotees.com***



BSO POKÉMON: LET'S GO

Pokémon: Let's Go, Pikachu! & Pokémon, Let's Go, Eevee! Super Music Collection reúne más de 60 canciones y efectos de sonido de la última entrega de la saga de Game Freak, junto a 50 temas remasterizados de *Pokémon Amarillo*, el clásico en el que se inspiraron los recientes juegos de Switch.

PRECIO 8,99 € ***iTunes***



Go Retro! Portable

Una portátil con clásicos NES de Capcom, Data East... ¡y *Tetris*!

Fabricada por Retro-Bit, incluye más de 260 juegos, 39 de ellos clásicos de NES licenciados del catálogo de Capcom y Data East (*Mega Man 2* y *3*, *Mighty Final Fight*, *Strider*, *Bad Dudes*, *Ghosts 'n Goblins*). También ofrece una estupenda versión de *Tetris* y joyas tan curiosas como el *Target Renegade* de NES. Se alimenta con cuatro pilas AAA (o por microUSB) y tiene una pantalla de 2,8" y salida de cascos.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 39,95€

Figura Lumière

Enciéndela y ponte a cantar aquello de "qué festín..."

Esta preciosa figura de Lumière sólo está disponible en Disneyland París y en la tienda online de Disney. Fabricada en resina, tiene una altura aproximada de 27x19x10 cm. y esconde en su base un interruptor con el que "encender" las velas del carismático candelabro francés. Para obrar la magia, se requieren tres pilas AAA. Sin duda, el complemento ideal para esa taza que nos volvió locos a todos.

A LA VENTA EN *www.shopdisney.es*

PVP desde 59€

Neo Geo Mini Ed. Limitada

Una edición muy navideña que añade ocho juegos al catálogo

Creíamos que no iba a llegar a España, pero sí. La Christmas Edition de Neo Geo Mini no sólo tiene un diseño diferente: además, añade dos pads de color de rojo y, lo más importante, ocho juegos más que se suman a los 40 de la edición estándar. Entre ellos, el mítico *Soccer Brawl* y las tres primeras entrega de *Fatal Fury*.

A LA VENTA EN *www.game.es*

PVP desde 170 €

PVP desde 10,95€

PVP desde 69€

PVP desde 429,99€

LIBROS

¡PROTESTO!

El primer libro en castellano en explorar las problemáticas que afrontan las mujeres en la industria del videojuego a todos los niveles: como creadoras de contenido y como jugadoras. Marina Amores coordina un libro que cuenta con las firmas de María Trivi, Laura Gómez, Judit Tur, Diana P. Gómez, África Curiel, Paz Boris o Irene Alvarado.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *AnaitGames*



LA LEYENDA FINAL FANTASY X

Héroes de Papel trae a España el estupendo libro del francés Damien Mecheri, que recoge las claves sobre la creación de *Final Fantasy X* y su impacto entre los usuarios de PlayStation 2 y los fans de los J-RPG en general. La edición española, que cuenta con un prólogo de Elena "Minervae" Peña, permite, además, elegir entre tres sobrecubiertas dedicadas a Yuna, Tidus y Auron.

PRECIO 22 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



Baraja Space Invaders

Para montar una timba con auténtico sabor retro

Los icónicos marcianitos creados por Toshihiro Nishikado en 1978 protagonizan esta hermosa baraja, con licencia oficial de Taito. La caja recrea fielmente la marquesina de la recreativa original, así que, además de servir para echar timbas de sobremesa, es un envidiable, a la par que económico, objeto de coleccionista.

A LA VENTA EN *solopixel.es*

Chaqueta Playstation

Negra, molona y con caracteres japoneses

No tiene pinta de abrigar demasiado para estas fechas, pero cualquiera deja escapar esta hermosa chaqueta con licencia oficial PlayStation. La PS Black Jacket está fabricada en 100% poliéster, al igual que su hermana reversible, y de edición limitada, cuyo precio se dispara hasta los 103 euros. ¿Con cuál te quedas?

A LA VENTA EN *www.insertcoinclothing.com*

LEGO Castillo de Hogwarts

Para los muggles con paciencia... y ahorros

Las películas de Harry Potter siguen arrasando... y llenando las arcas de LEGO. Su última propuesta es este descomunal set compuesto por más de 6.000 piezas, que recrea Hogwarts hasta el último detalle (hasta se puede visitar la Sala de los Menesteres). Se acompaña de cuatro minifiguras y veintisiete microfiguras.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

EDENS ZERO

AUTOR Hiro Mashima **EDITORIAL** Norma Editorial
PRECIO 4 € **PÁGINAS** 192 **FORMATO** Rústica

El autor de "Rave" y el fenómeno editorial "Fairy Tail" nos presenta ahora su última obra: "Edens Zero". En ella, se nos narran las peripecias de Shiki, un joven que vivía una existencia bastante plácida hasta que conoce a Rebecca y su gato parlante Happy, una peculiar pareja que se dedica a viajar por diferentes planetas mientras graba vídeos para plataformas de streaming. El manga debutó en Japón hace sólo unos meses, entre las páginas de Shonen Jump, concretamente el pasado 27 de junio, y ya podemos disfrutarlo en castellano. Por cierto, Mashima también fue el responsable de "Monster Hunter Orage", la adaptación del popular RPG de Capcom.





LOVE HINA

AUTOR Ken Akamatsu **EDITORIAL** Ivrea
PRECIO 14 € **PÁGINAS** 400 **FORMATO** Rústica

La extinta Glénat ya editó en España, entre 2001 y 2003, este legendario manga de Ken Akamatsu, pero, ahora, regresa a las librerías de nuestro país en una fabulosa edición Deluxe en formato B6 y con páginas a color. La colección se dividirá en siete tomos, que reunirán los 118 capítulos publicados originalmente en la revista Shukan Shonen Magazine de Kodansha. Si aún no conocéis a Keitaro y Nari, os estáis perdiendo algo muy grande.

SLAM DUNK: MONSTER BOX

AUTOR Takehiro Inoue **EDITORIAL** Selecta Visión
PRECIO 129,90 € **FORMATO** Blu-ray

El manga de Inoue inspiró una serie televisiva, producida por Toei, igual de legendaria. Ahora, podréis disfrutar de ella, con la máxima calidad de imagen, en una caja que reúne 10 blu-rays con los 101 capítulos de la serie. "Slam Dunk" fue todo un fenómeno en Japón y disparó la popularidad del básquet entre los telespectadores nipones. Un lanzamiento tentador, teniendo en cuenta que cada caja en formato DVD (son cinco) cuesta 30 €.



JUNGLA DE CRISTAL
LA HISTORIA VISUAL DEFINITIVA

No solemos citar por aquí libros de cine, pero el clásico navideño de John McTiernan ha cumplido treinta años y no podíamos dejar pasar la oportunidad de recomendar este tomo, dedicado a toda la saga de John McClane: entrevistas a los equipos que la hicieron posible, fotos inéditas, bocetos y mucho más. ¡Yippee-ki-yay, hijo de...!

PRECIO 49,95 € **PUBLICADO POR** *Norma Editorial*



RORO: EL PRÍNCIPE GATO Y EL CORAZÓN DE LA MONTAÑA

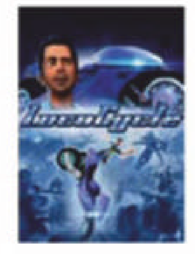
Este nuevo lanzamiento de ficción de Héroes de Papel es obra de Selento, un pseudónimo tras el que se esconden dos gemelos barceloneses, Jordi (guión) y Carlos (ilustraciones). Se trata de una preciosa historia de fantasía protagonizada por héroes antropomórficos y claramente influenciada por el universo de Studio Ghibli.

PRECIO 20 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos



- **PLATAFORMA** Xbox One / Xbox 360 / PC
- **GÉNERO** Velocidad
- **COMPAÑÍA** Twisted Pixel Games (Microsoft Games)
- **AÑO** 2013







LocoCycle

ARRASTRADO POR EL SUELO

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen



Uno de los juegos que arroparon el estreno de Xbox One hace justo cinco años fue *LocoCycle*, un juego descargable que, cual satanás del infierno, sigue persiguiéndome hasta en mis peores pesadillas.

Se trataba de un arcade que mezclaba velocidad con beat'em up y que homenajeaba al cine de serie B, con referencias a películas como "Yo compré una moto vampiro" o la participación de actores como Freddy Rodríguez. Aunque entiendo que tenga su público, a mí, en general, la cutrez de la serie B se me atraganta, y aquí se unía a un conjunto jugable y audiovisual que era paupérrimo.

Los protagonistas eran IRIS, una moto parlante, y Pablo, un mecánico que se quedaba enganchado a su rueda trasera cuando la montura decidía huir de su sino armamentístico en busca de la libertad. Así, a lo largo de cuatro horas y media, tocaba conducir y pelearse contra centenares de enemigos a lo largo de diversas fases, fundamentalmente por carretera, pero también por mar y aire. La jugabilidad no podía ser más plana: el manejo de la moto se reducía a usar turbos y girar (no había acelerador, freno ni derrapes), mientras que los combos de disparos, tortazos y saltos pecaban de machacabotones.

Pero lo peor era la voz de Pablo, que hablaba el español más macarrónico de la historia. Si Cervantes levantara la cabeza, volvería a bajarla de vergüenza ajena, porque los atentados gramaticales eran mortales...



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Seguro que a algún fan del cine de serie B le hizo gracia, pero, como videojuego auspiciado por una gran empresa como Microsoft, era una broma de mal gusto. Más allá de su absurdez argumental, apoyada en escenas de imagen real, era un arcade flojísimo, en el que pilotar era lo de menos y repartir tortas tampoco sabía demasiado bien.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el 25 de Enero

STAFF

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**

Redacción Rafael Aznar, Alberto Lloret, Roberto R. Anderson, Sergio Martín, Bruno Sol, Francisco Javier Cabal, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, David Alonso, Alejandro Alcolea, Elisabeth López.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Gozlan**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Directora de Publicidad de Tecnología y Entretenimiento: **Zdenka Prieto**
Equipo Comercial **Noemí Rodríguez, Beatriz Azcona, Estel Peris y Carlos Inaraja**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Marketing Assistant **Kevin Tuku**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

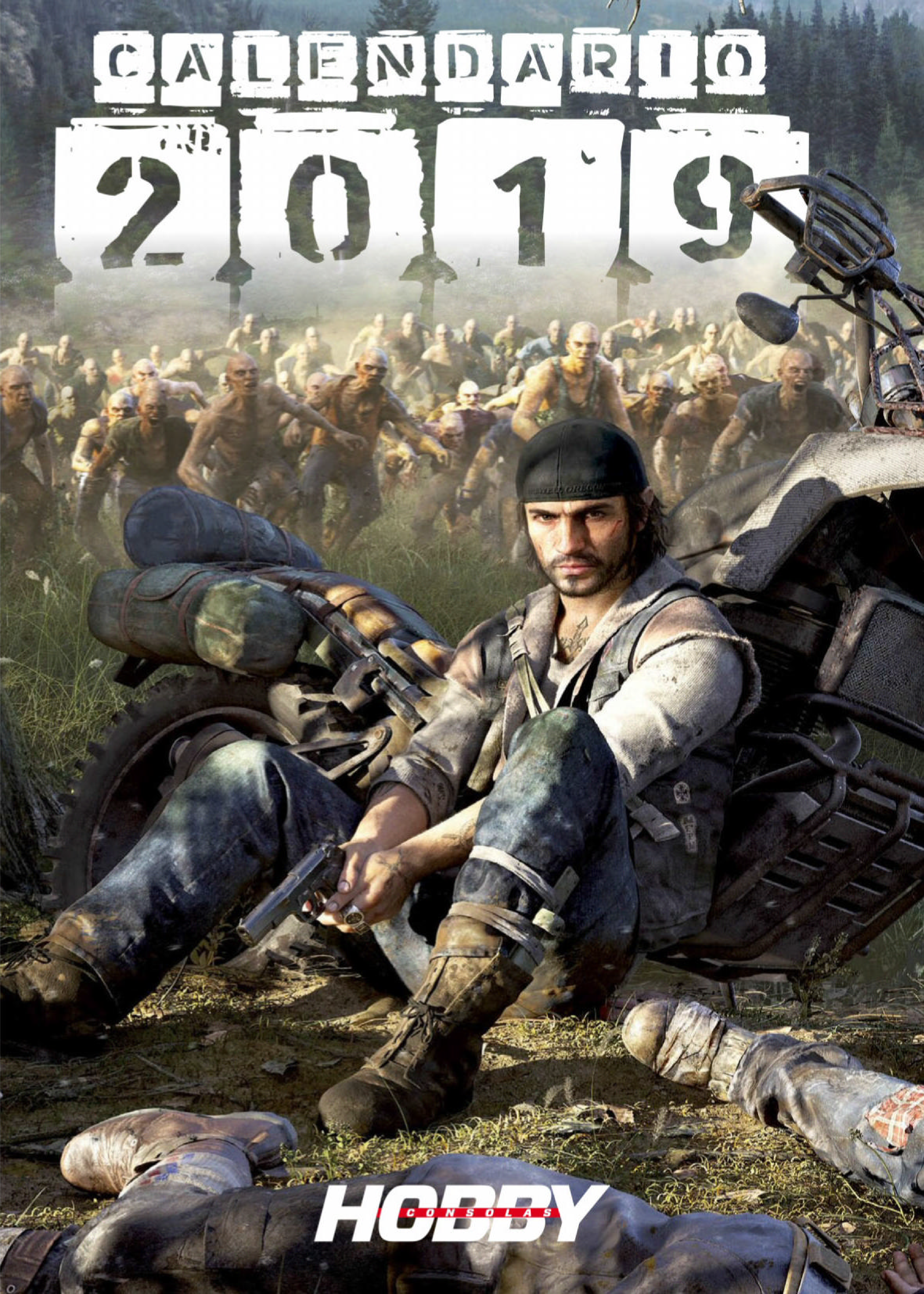
DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-32631-1991

Revista miembro de ARI




CALENDARIO
2019
HOBBY
CONSOLAS


Disney
SQUARE ENIX
HOBBY CONSOLAS
KINGDOM HEARTS III
ENERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28
©Disney. ©Disney/Pixar. Developed by SQUARE ENIX

HOBBY CONSOLAS

SEKIRO™
SHADOWS DIE TWICE

MARZO

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

ABRIL

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					





MAYO

L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

JUNIO

L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30


HOBBY CONSOLAS
FARCRY®
NEW DAWN
ENERO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
FEBRERO
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28
MARZO
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
ABRIL
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30
MAYO
L M X J V S D
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31
JUNIO
L M X J V S D
1 2
3 4 5 6 7 8 9
10 11 12 13 14 15 16
17 18 19 20 21 22 23
24 25 26 27 28 29 30
JULIO
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
AGOSTO
L M X J V S D
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
SEPTIEMBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24 25 26 27 28 29
OCTUBRE
L M X J V S D
1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20
21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31
NOVIEMBRE
L M X J V S D
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30
DICIEMBRE
L M X J V S D
1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23/30 24/31 25 26 27 28 29

18



JULIO

L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

AGOSTO

L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	



SEPTIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24	25	26	27	28	29

OCTUBRE

L	M	X	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			



NOVIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

DICIEMBRE

L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23/30	24/31	25	26	27	28	29


Este calendario se regala conjunta e inseparablemente con el número 330 de Hobby Consolas
Kingdom Hearts III
SEKIRO
SHADOWS DIE TWICE
FARCRY
NEW DAWN
GEARS 5
Shenmue III
YOSHI'S
CRAFTED WORLD